ZX Spectrum Files

NUMERO 2 (ABRIL 2005) PRIMERA EPOCA



SUMARIO



Redacción y dirección:
IGNACIO PRINI GARCÍA

Colaboraciones:
Tony Brazil, Chema (StalVs) Matas.

Para contactar:
E-mail: rdisky@hotmail.com

Dirección postal:
Av. Virgen del Carmen, 39-A
11201 Algeciras (Cádiz) España



PARA EMPEZAR

De vuelta al trabajo después de las pasadas fiestas navideñas, me puse desde el comienzo del nuevo año a ir dando forma al nuevo número de mi revista. Lo que sí es ya un hecho, es que desde ya se abre una nueva sección, llamada "Informe", con la cual escudriñaré alrededor del tema que considere importante del momento. Sin embargo, la entrada de este apartado significa sacrificar otros, como el de "Compra-Venta-Cambio" para no pasarme del número de páginas. No obstante, regresan otras e incluyo alguna novedad más. Os sigo animando a que mandéis cualquier artículo, carta, comentario, incluso algún chiste, a mi dirección de correo electrónico y sea lo que sea (bueno, quizá no todo) aparecerá siempre publicado. Así, tengo para este número unas cuantas colaboraciones, las cuales agradezco enormemente desde aquí. Y las que vendrán.



En cuanto a otras novedades a reseñar brevemente en estas líneas, poco que destacar, salvo proyectos de algunos programadores y compañías como Cronosoft que tiene a punto, entre otros proyectos, estos títulos "ZX Reaxion" y "More Tea, Vicar?", del cual hago su correspondiente preview, a la espera de su edición definitiva oficial. Como novedad de última hora, se ha recibido con enorme satisfacción la aparición en la red del juego "Vega Solaris", el que fuera un proyecto de Dinamic que a punto estuvo de comercializarse y tuvo una excelente difusión publicitaria, pero nunca lo llegamos a ver, hasta ahora. Gracias a José Manuel que lo ha incluido en el archivo del Trastero.

Siguiendo con proyectos de programas, encontraréis un avance de lo que podrá ser el próximo juego diseñado en España "Frogger Mix", del que espero no se quede en agua de borrajas, como así está ocurriendo con otros proyectos como "Castlevania ZX" o "Sonic ZX". De éste último tengo que contar lo siguiente: dado el enorme interés que hay en el programa y para averiguar posibles avances en el desarrollo del juego, envié un e-mail a su autor y me confirmó que el proyecto estará paralizado por mucho tiempo, debido a circunstancias ajenas a su voluntad (aquí habría un gran "Oooooh!"), pero que lo retomará cuando pueda. Seguiremos, por tanto, esperando.

Con algunos meses de retraso, ya hay resultados del concurso de programas BASIC 2004 promovidos por Bytemaniacos, los cuales encontraréis en su interior con los nombres de los ganadores.

Y para rematar la faena de este trimestre: el 20º ANIVERSARIO DE MICROMANÍA, cuyo ejemplar de marzo adjuntaba todo un lujazo, una edición especial del número 1 de la segunda época y en el DVD-Rom los tres primeros de la 1ª en versión PDF. No os la perdáis, ni durante los meses siguientes. Desde estas líneas, mi enhorabuena a la revista y que sigan tan bien como hasta ahora otros 20 años más, que, como decía aquel tango, no son nada. En el interior, relato más detalles de este acontecimiento.

RDISKY

Un buen amigo me mandó este e-mail casi a final del año pasado (no pudo entrar en el número anterior) pidiendo ayuda buscando alguna web que tuviera algún consejo de cómo transferir a formato audio WAV cualquier archivo de cinta TZX. Espero que podáis ayudarle tanto como yo lo hice, al menos asi lo espero. Un saludo para Joseba Andoni de mi parte. Esta es la mejor manera de hacer regresar esta sección, la cual parecía relegada al fracaso. Que cunda el ejemplo.

LA NUEVA GENERACIÓN SPECTRUM Y OTRAS COSAS

Estimados amigos: Estoy comenzando a añorar aquellos años, supongo que será la edad.

Un amigo me ha regalado su Spectrum en perfecto estado de funcionamiento porque sabía que para mí era algo importante. El mío lo robaron junto a otras cosas hace ya muchos años, incluso se llevaron revistas y otras reliquias, lástima, seguro que todo eso acabó en alguna escombrera.

Bien, tras un primer vistazo al preciado regalo, y por supuesto la mirada de extrañeza de mi esposa al verme frente al televisor con una cosa rara, se me ocurre escribir en yahoo "sinclair" y "spectrum". ¡Alucinante!, no soy el único Dinosaurio, hay muchos y lo entregan todo, tal y como se hacía en aquella época.

Yo pertenecía a un club de amigos que se juntaba los sábados por la mañana para hablar de las cosas que habíamos conseguido durante la semana, incluso escribíamos a revistas para ponernos en contacto con otras personas y exponer trucos y esas cosas. Algunos habíamos comenzado con el ZX-81 y ya sabíamos de programación del Z80 e incluso del 6502 y 8080. Programábamos al 6502 en ensamblador en papel y traducíamos a hexadecimal para meter los códigos en las direcciones adecuadas, así que con el ZX era mejor porque teníamos un ensamblador y no teníamos que traducir a hexadecimal del Z80, aunque en épocas ya lo hicimos y pokeábamos.

Pero mi problema ahora es que no tengo casi nada, así que me pongo a recoger información y me surge una idea ¿podría pasar a CD los Bit-tidos de los programas? He visto que existen emuladores para PC a los que se les mete un fichero en formato .TZX pero no he visto nada en mp3 por ejemplo o una utilidad para hacer .wav o .mp3 y así hacer un CD.

De este modo podría con un CD-WalkMan conectar al Spectrum y enseñarle a mi hijo cómo pasaba mi tiempo cuando era joven.

Yo por mi parte he comenzado la nueva generación. Mi hijo de 10 años que ya tiene un PC desde los 5 ha comenzado a programar en el BASIC de ZX Spectrum. En su primera andadura ha aprendido cosas como el beep, print, let, ink, paper, border y for...next. Lo cierto es que me da pena, es como una esponja. Le hablas y aprende. Pero me veo en él. A mí me pasaba igual, tenía ansia de aprender y aprendía. Je, je, je, je.

Si teneis alguna idea sobre el tema, si existe algo, o si puedo hacer algo, decidmelo, por favor. En cualquier caso, a la lectura de este mail enviarme un saludo para saber que estamos vivos.

¡¡¡¡FELIZ AÑO NUEVO y.........QUE LA FUERZA OS ACOMPAÑE!!!!

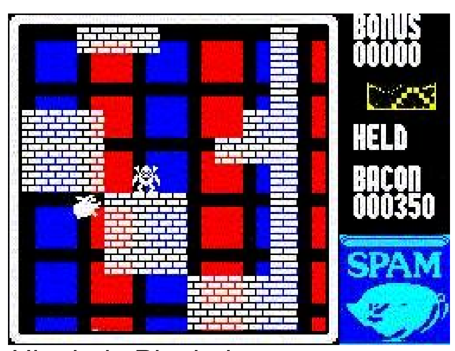
Perdonar este atrevimiento y los bostezos causados. Si en algo pudiera ayudar, estoy en la dirección que remito. Muchos Abrazos,

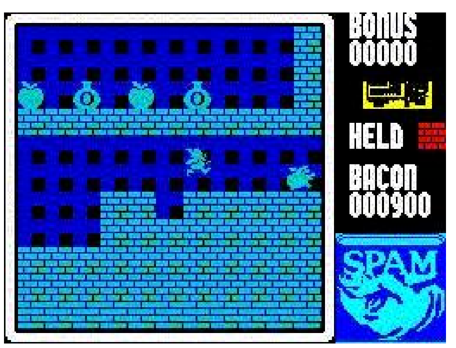
Joseba Andoni. (popo19632001@yahoo.es)

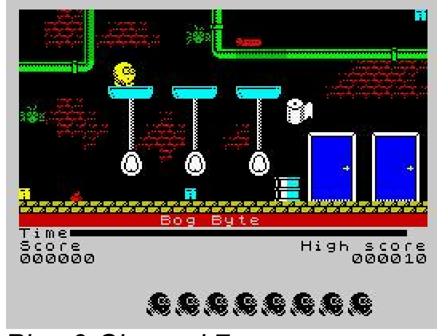
PRÓXIMOS TITULOS DE CRONOSOFT:



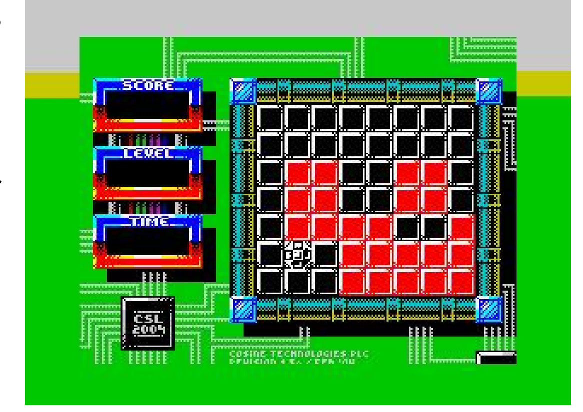
De vez en cuando me doy una vuelta a través de Internet para localizar información puntual que signifique que en el mundillo especial en que se ha convertido la actual situación del ZX Spectrum hay algo de movimiento. Difícil panorama, pero no nos desanimamos cuando comprobamos que ocasionalmente hay alguien que nos procura algo nuevo, y eso mismo hace la compañía inglesa Cronosoft que nos viene anunciando desde hace tiempo la pronta aparición en el mercado de nuevos juegos: "**ZX Reaxion**", la versión para nuestros ordenadores Sinclair de un programa que ha sido editado anteriormente para el Commodore 64, con cierto éxito. Otro juego que vendrá enseguida es "**More Tea, Vicar?**", la última creación de Jonathan Cauldwell, quien nos sorprendiera con un título como "**Fun Park**". MTV? lleva varios meses en desarrollo y creo necesario mencionar al menos qué tipo de juego nos vamos a encontrar; todo ello lo encontraréis en forma de preview en páginas posteriores en este mismo número. Asimismo, hay otros dos títulos más: "**Higgledy Piggledy**" (un título muy original) ya está a la venta y "**Plan 9 Channel 7**" lo estará pronto. Las imágenes de esos juegos os la ofrezco aquí, a fin de que os vayáis haciendo una idea:







Higgledy Piggledy *Plan 9 Channel 7*



Screenshot de ZX Reaction

No obstante, desde tiempo inmemorial tienen a la venta estos otros títulos: "**zBlast SD+**", "**Football Glory**", "**Rough Justice**", "**Fun Park**", "**EggHead In Space**", "**Hop 'n Chop**", "**Dead Or Alive**" y "**Gloop**", entre 1.50 y 2.99 libras esterlinas, cada uno, pudiéndose hacer el desembolso a través de PayPal, entre otras opciones de compra. Más detalles, visitar su página Web: www.cronosoft.co.uk

RETRO GAMER (Un repaso)

Retro Gamer suma y sigue con su marcha triunfal y marca todo un hito en la historia de la información sobre el mundo de la retroinformática actual. Cada mes con nuevos contenidos y nuevos remakes que siempre acompañan en el CD-Rom adjunto con cada ejemplar, hace que esta revista gane enteros, a pesar de su excesivo precio (5,99 libras vienen a ser algo más de 12 euros). En los números correspondientes a los meses anteriores al presente no dejan para nada de tratar asuntos relacionados con nuestro "gomas". Y puedo resumir brevemente los contenidos de estos números:

Retro Gamer 10 (Diciembre): Algunos artículos destacados.



GAME & WATCH (Un repaso por la historia de la serie Game&Watch, los juegos de bolsillo diseñados por Nintendo)

INFOCOM (Una legendaria compañia artífice de las grandes aventuras conversacionales de toda la historia. Su biografía)

THE LAST NINJA (La leyenda del ninja y sus diversas secuelas)

COIN-OP CONVERSIONS (Ghouls 'n' Ghosts y Strider)

COVERDISC (50 remakes de clásicos para jugar en nuestro PC)



Retro Gamer 11 (Enero)

El remake de un clásico del Spectrum "Trashman" entre los incluidos en el CD-Rom, más la colección completa del software de la compañía Durell. A destacar el calendario creado por el artista Oliver Frey (de fama mundial por sus portadas para las revistas Crash y Zzap64), gratis con la revista.

TALKING TRASH (Entrevista a Malcolm Evans, creador de "Trashman")

JET SET GO (Manic Miner y Jet Set Willy llevan sus aventuras a los móviles)

IF COMP 2004 (Las aventuras de texto tienen su hueco en este evento anual)

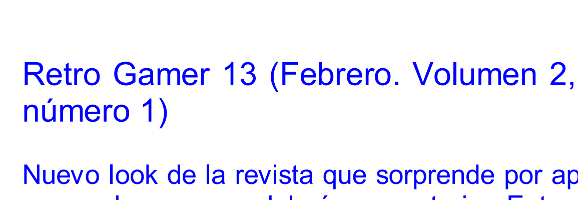
COVERDISC (Como ya advertía, todo el software de Durell está en el CD-Rom que se adjunta con la revista, TODO y de todos los sistemas, incluyendo nuestro ZX Spectrum. Incluye una serie de emuladores para poder jugar con ellos)

Retro Gamer 12 (1ª quincena de Febrero)

Si el número anterior dedicaban espacio en la revista y en el CD a Durell, en el presente hace su particular homenaje a toda una leyenda, Llamasoft. Jeff Minter, su ensalzado e iluminado mentor, es entrevistado por Retro Gamer mientras la revista nos ofrece todo su catálogo en el CD de portada.

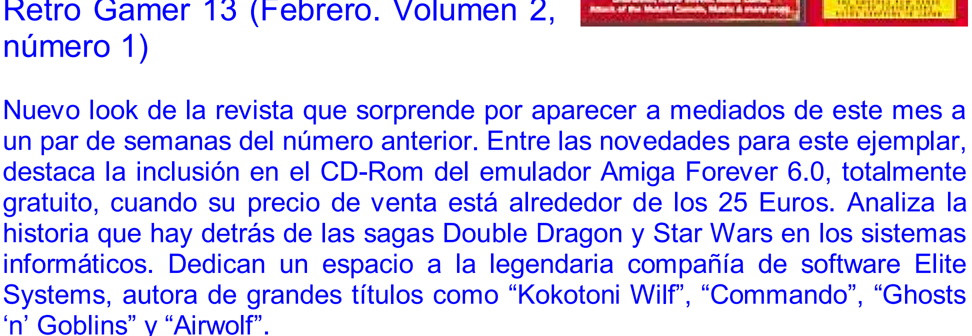
Atari 2600 Special (Un especial con el que RG celebra tres décadas de esta famosa consola doméstica de videojuegos)

Project Stella (Peter Latimer nos ilustra de forma pormenorizada la historia de la consola Atari 2600 y conversa con el gran programador David Crane, el creador de "Decathlon", "Ghostbusters" y "Pitfall", entre otros grandes títulos)





Retro Gamer 13 (Febrero. Volumen 2, número 1)



Nuevo look de la revista que sorprende por aparecer a mediados de este mes a un par de semanas del número anterior. Entre las novedades para este ejemplar, destaca la inclusión en el CD-Rom del emulador Amiga Forever 6.0, totalmente gratuito, cuando su precio de venta está alrededor de los 25 Euros. Analiza la historia que hay detrás de las sagas Double Dragon y Star Wars en los sistemas informáticos. Dedican un espacio a la legendaria compañía de software Elite Systems, autora de grandes títulos como "Kokotoni Wilf", "Commando", "Ghosts 'n' Goblins" y "Airwolf".

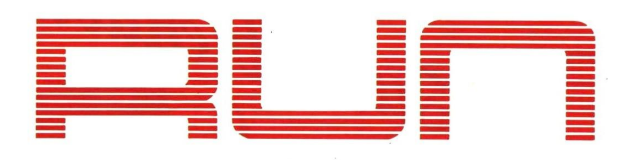
Los ejemplares de marzo y el de este mes verlos mejor en la web de la editorial, donde con más detalle se enumeran sus contenidos: www.livepublishing.co.uk

Por otra parte, acerca del suplemento “Your Sinclair” del que hablé exultante en el fanzine anterior no va a ser éste un ejemplar aislado. Es decir, seguirá publicándose. Se rumorea que para este año aparecerán hasta dos nuevas ediciones de esta revista con las novedades que surjan a lo largo del presente 2005. Por supuesto, se desconoce cuándo se publicarán conjuntamente con Retro Gamer. Estaré al tanto de lo que suceda.

PC ACTION EMULATE!



Live Publishing continúa dando cancha al mundo de la emulación con el nuevo ejemplar dedicado de su revista PC Action al tema en su número 7, publicado en el mes de febrero. En esta ocasión, nos ofrece una grandísima información de cómo gestionar y manejar emuladores de Atari ST y CBM Amiga, entre otras secciones; qué se cuece en cuanto a emuladores. Por lo general, casi toda la revista se ha centrado en analizar los entresijos que hay detrás de muchas de las videoconsolas domésticas de ayer y hoy. Acerca del Spectrum, cuenta con algunas referencias a juegos y emuladores.

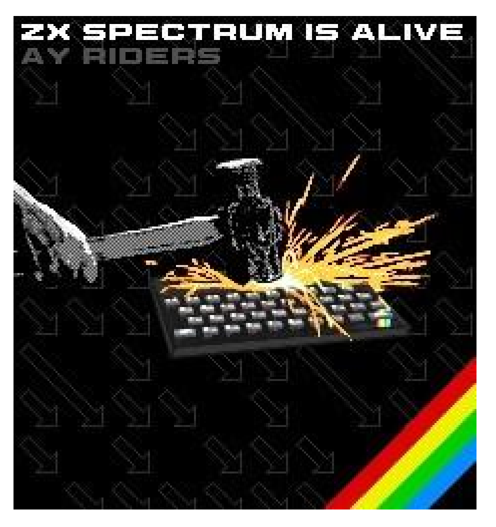


YA EN INTERNET

Una iniciativa tremendamente aplaudible que lleva gestionándose desde finales de enero, es la “subida” en la página de StalVS (www.microhobby.com) de la colección completa de esta magnífica obra enciclopédica, editada por Nueva Lente / Ingelek entre los años 1985 y 1986. Compuesta de cincuenta y dos fascículos de aparición semanal, encuadernables en cuatro tomos, es una de las grandes referencias al ZX Spectrum, por su alto valor divulgativo y didáctico. Muy completa, cada fascículo cuenta con diversos apartados, dentro de los cuales se examina un tema específico, relacionado siempre con el lenguaje BASIC, el funcionamiento del Spectrum, y finaliza siempre con un programa que puede ser desde un juego, hasta una utilidad o aplicación medianamente seria.

Cada semana en la referida web va colgándose fascículo tras fascículo, con lo que nadie debería perder la oportunidad de tenerla en su ordenador y dedicarle un buen rato, por si alguno no la había tenido con anterioridad, a su lectura.

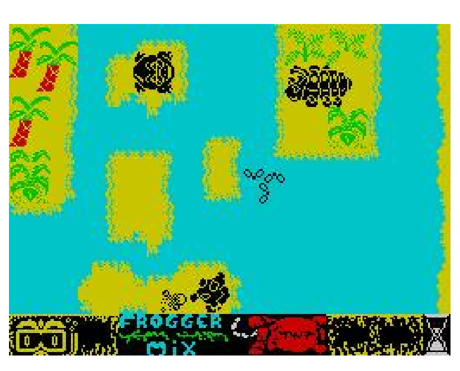
AY-RIDERS, LA MUSICA DEL SPECTRUM



Desde hace algún tiempo, existe un grupo reducido de amigos y fans del ZX Spectrum dedicado por entero a sacarle punta al chip de sonido de los modelos de 128K con músicas de todos los tipos y colores. Sus temas son parte originales, parte remezclas de otros conocidos bien sacados de las sintonías de juegos populares de ordenador, sobre todo extraídos de sistemas distintos como el Commodore Amiga o el Atari ST, o bien versionados de piezas musicales de todo tipo, como por ejemplo “Incantations, part 3”, original del últimamente denostado músico inglés Mike Oldfield y versionado por Gasman, e incluido en el álbum “Do You Remember?” del año 2003. Tienen en su haber otros álbumes y el último ya está disponible en Internet, con el título “ZX Spectrum Is Alive” en la web http://8bitpeoples.com y en ésta otra encontraréis sus demás discos. Es su página web: http://ayriders.zxdemo.org/

FROGGER MIX

Es el nombre de un proyecto en forma de programa que se está desarrollando en la actualidad por un grupo de programadores españoles y del cual ya avanzan unas cuantas pantallas de cómo será el juego, inspirado en el clásico “Frogger” de Sega/Cornsoft, con el que muchos hemos jugado en las salas recreativas y más tarde en nuestros ordenadores, a través de sus versiones –la mejor para mi gusto de todas la realizadas para el Spectrum, “Froggy” de DJL Software (1983)–.



Esperemos que este prometedor arcade, que cuenta a mi juicio con unos gráficos estupendos, esté acabado en breve para nuestro disfrute. Más detalles en la página web: http://www.speccy.org/froggermix/index.php

CONCURSO BYTEMANIACOS 2004

El pasado día 30 de diciembre del año anterior, se dio por fin a conocer a los ganadores de este concurso de programas desarrollados en BASIC para los ordenadores domésticos de 8 bits. Aunque un poco tarde con respecto a la fecha señalada, os ofrezco el resultado del mismo.

Sólo se presentaron ocho proyectos únicamente para el ZX Spectrum, quedando desierto para el resto de sistemas. En concreto, 3 juegos en la categoría de programación elemental (“Frontón”, “And other brick on the wall” y “Cascamuelas”), y 5 en la categoría libre (“Marte necesita vacas”, “Carsout”, “Infiltrado 2”, “Akeriko” y “Galaxy Fighter”). El primer premio correspondió a **“And other brick on the wall”**, programado por **MIGUEL A. GARCIA**, en la categoría elemental y el original **“Marte necesita vacas”**, de **ÁLVARO ALEA**, en la categoría libre, que incluso nos obsequia con una carátula de cinta con sus instrucciones para que podamos imprimirla y colocarla en una caja con su casete.

Más información sobre el concurso en la web de Bytemaniacos, donde se dispone igualmente de las puntuaciones conseguidas por los programas participantes, además de la posibilidad de descargarlos todos e incluirlos en nuestras respectivas colecciones.

ZX BLOCK EDITOR, LO NUEVO DE CLAUS JAHN

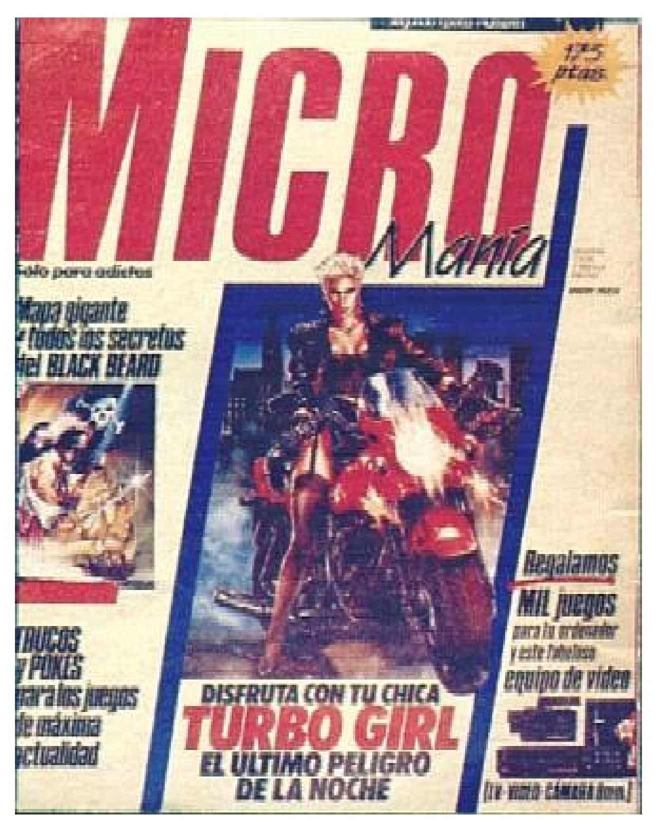
Esta utilidad desarrollada por el autor de la serie ZX Modules, un grupo de utilidades imprescindibles con los que sacar el máximo rendimiento a la emulación del ZX Spectrum (ZX Paintbrush, ZX Explorer y el ZX Preview), nos puede servir para editar archivos de cinta y crear otros nuevos, admitiendo snapshots de extensión .Z80 y .SNA. A dichos archivos les podemos aplicar una velocidad de transmisión de datos, desde el estándar normal hasta velocidades turbo. Usándolo conjuntamente con el ZX Preview, podemos sacarle mucho partido. El lugar del cual descargarlo es éste:

http://home.arcor.de/clausjahn/spectrum/zxblockeditor/zxblockeditor.html#Download

NOTICIA DE ALCANCE: Paul McKenna, uno de los miembros fundadores de las compañías Thor y Odin Software, ha denegado la distribución libre de todo el catálogo de estas empresas como se ha venido haciendo hasta hace poco en el portal World Of Spectrum y páginas afines, con lo que se da un paso atrás a una tendencia que parecía alcanzar a los irreductibles Rare y Code Masters. Peor para él y para estas compañías; a ver cuándo cambiarán de opinión.

20º Aniversario Micromanía

Tengo que reconocer que al encontrarme en un quiosco cualquiera, con gran perplejidad y asombro, el número de marzo de esta longeva revista junto con una edición del número 1 de su Segunda Época, me entraron escalofríos por el cuerpo, la piel de gallina clueca, los vellos como escarpias. Tal era el éxtasis del momento que no podía creérmelo todavía. No dudé ni un segundo en comprarla Tenía en mis manos una flamante edición especial de aquella impresionante revista, que por aquél entonces, cuando se publicó en el mes de junio de 1988, era objeto de una espectacular campaña publicitaria en televisión con la modelo holandesa Deborah como protagonista, caracterizada como Turbo Girl, el personaje femenino de un estupendo arcade de Dinamic de igual nombre al que la revista dedicaba espacio en su interior.



Sin embargo, me tendría que darme de bruces o hacerme el "hara-kiri" puesto que ni siquiera conservo el número original ni los siguientes de esta nueva etapa de Micromanía, por razones que ni yo mismo acertaría a comprender. Cuando me desprendí de esta colección (prácticamente todos los ochenta números de que constaba esta 2ª etapa) lo hice por un motivo más de espacio que por interés económico. El gran tamaño de sus páginas hizo que su conservación se ponía en cierto peligro cada vez que hacía uso de éllas y su almacenamiento en un rincón de mi habitación se hacía cada vez más exasperante, pues no sabía si colocarlas verticalmente o tumbadas, y viceversa. Asi fue durante bastantes años hasta que, quizá hastiado por muchas circunstancias y por la necesidad de dejar un hueco para mi más que ferviente y creciente interés por el coleccionismo discográfico (vinilo principalmente y que perdura hasta hoy) que en un momento decidí que lo mejor que podía hacer era retirarlas de mi vista, vendiéndolas.

Un gran error por mi parte pero del que hago pública exculpación ("mea culpa, mea culpa est") y que espero poder enmendar recuperando, por lo menos, todos aquellos números de esta etapa de Micromanía donde haya mención a mi (y nuestro) ZX Spectrum. Es decir, desde el primero hasta el nº 53, último ejemplar en que la palabra ZX Spectrum existía aún en sus páginas, eso si mi bolsillo me lo permite. O recurrir a las nuevas ciencias (escaneo ardúo complicado).

Sin embargo, el reencuentro con este ejemplar me ha devuelto la juventud, y unas ganas terribles de devorarlo por entero mediante su lectura ávida y sin complejos. Al ser una edición para coleccionistas, la diferencia con el original se muestra con la inserción de un sello conmemorativo del 20º Aniversario, en todas sus páginas interiores, incluyendo las publicitarias. También, un recuadro en la página de sumario y editorial se suma al acontecimiento y con un sincero agradecimiento a todos los que hemos sido sus lectores a lo largo de estos 20 años. Otro cambio distintivo, además de este sello perenne en el interior de este ejemplar, lo he visto en la calidad del papel, bastante mejor que el utilizado originalmente.

Pero lo mejor también estaba en el DVD-Rom de portada. Además del juego completo y los contenidos habituales del disco, nos encontramos con la agradable sorpresa de los tres primeros ejemplares de la 1ª época de la revista, en PDF. Ojalá podamos ver más ejemplares de esta época en este formato en próximas entregas de Micromanía. O bien que pudieran publicar un CD-Rom o DVD-Rom con todos ellos.



Dentro de la revista de actual formato del mes de marzo, más sorpresas: más de 10 páginas con muchas referencias a la historia no sólo de la revista sino también de los videojuegos, gracias a una sección que permanecerá abierta a lo largo de este año, llamada como no podía ser de otra forma "Retromanía". Si pudiesen hacer lo mismo como la revista inglesa "Games™" que mezcla actualidad con ejercicios de nostalgia como comprende su sección "Retro" en sus páginas interiores, otro gallo cantaría y ojalá "Retromanía" fuese permanente.

Y un concurso llamativo con el mítico Willy como objetivo. El premio, un mega-PC valorado en más de 7.000 Euros (¡Manda huevos el engendro! ¡Mamá, yo "tero" eso "pa" mí!). Recuerda como todos sabemos a aquel concurso del "Byte enmascarado"; la mecánica es muy parecida al de aquél, pero el premio era entonces una cámara Polaroid. Los tiempos cambian y los premios también, pero para mejor afortunadamente.

En "Retromanía" hay de todo: un agradable viaje por los primeros años de los videojuegos, con fotogramas de juegos clásicos de la época, la presencia de Clive Sinclair como el mayor artífice de la industria informática de consumo, entre otras cosas. Matthew Smith también tiene su hueco y los hermanos Ruiz (Dinamic) cuenta con una muy cariñosa dedicatoria y hasta han incluido una reseña que muy pocos podían esperar de su revista hermana "Microhobby", además de otros detalles que no quiero, por más que quisiera, desvelar.

Ahora descubro, como se advierte en su interior, que "Skool Daze" estuvo prohibido en numerosas escuelas (me figuro que del Reino Unido) por su argumento "exquisito" que invitaba o predisponía a la "buena" educación, en un pais de una moral entre intachable y arcaica. Me pregunto qué harían los profesores de esas escuelas que no fuera enseñar…

Pero esto es tan sólo el comienzo para lo que nos vamos a encontrar a partir de este mes, que al tiempo de escribir estas líneas no será posible ser relatado ya hasta el mes de julio, con el próximo número.

Por supuesto, desde estas líneas, felicito enormemente a la plana mayor de redactores, colaboradores y directivos de Micromanía. Deseo fervientemente que cumplan otros veinte años más y que sigamos disfrutando como enanos con sus análisis, comentarios, reportajes y tantas otras cosas que no podría ni mencionar que pudiesen caber en tan pocas palabras. A ellos les debo muchísimo como lector asíduo que he sido de su revista desde el principio. Y eso que tengo ya unos cuantos años.



CLAVES:

- * Para olvidar. Mejor borrarlo del disco duro o tirar la cinta.
- ** Malo, pero quieres echarle un pulso aunque no lo tragues.
- *** Bueno. Tiene su cosa y entretiene "ma non troppo"
- **** Notable. Para pasarte horas con él.
- ***** Todo un clásico. Sobresaliente

FLASH BEER (WSS TEAM, 2003)



Programado por Edy y PG.
Tipo: Laberinto; Ingenio.
Memoria: 48/128K
Descargable desde la web de WSS Team, pero también se puede adquirir en formato de cinta.

Concebido como una trilogía basada en una misma historia, a su vez inspirado en la saga "Boulder Dash", este producto de los amigos húngaros de WSS Team tiene como protagonista a un aficionado a la pinta de cerveza, perdido en un larguísimo y enmarañado laberinto obstaculizado por muros, guardias y decenas y decenas de rocas interponiéndose ante él (como si no tuviera nuestro amigo bastante con la borrachera que tiene encima) y un camino que tiene que trazar de forma inteligente si quiere salir de cada una de las localidades en las que va cayendo por su propio pie.

En cada una de las tres partes de que consta el juego, tenemos que pasar por más de cuarenta pantallas diferentes, llenas cada vez que pasamos de nivel de nuevas y desagradables sorpresas. A veces tenemos que ir a toda mecha para evitar que nos caiga encima de la cabeza los objetos que tenemos justo encima, como por ejemplo en el segundo nivel de la segunda parte, llamado "Tunnel Run". En ocasiones es tremendamente difícil escoger el momento oportuno para cambiar de dirección, aunque los controles son los adecuados y se manejan sin problemas.



Nuestra meta en cada pantalla es una ansiadísima botella de cerveza esperándonos al final. Es todo cuanto el personaje que controlamos necesita. ¿Qué más se podía esperar?

Con una similitud en su formato al clásico "Boulder Dash" y sus innumerables secuelas, este "Flash Beer" es, para qué voy a negarlo, super-difícil desde la primera pantalla. Gráficamente, cumple su cometido, aunque no es como para tirar muchos cohetes, pero ahí están. Y sin embargo, te engancha de tal forma que te pica el gusanillo por intentarlo una y otra vez.

RDisky

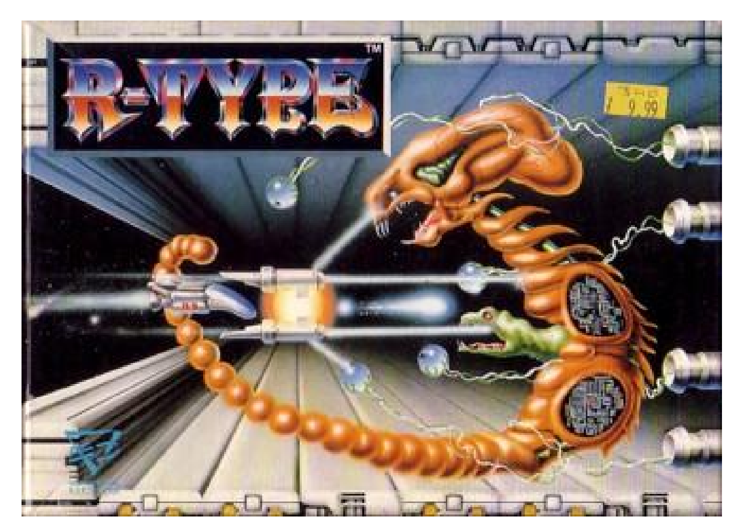
VALORACION: ****

CURIOSIDAD

Para los que se hayan quedado pasmados con esta imagen desplegada en mi página web (sin animación, en este caso), es una curiosidad más que otra cosa. Es lo que un buen imaginero o visionario pensaría si alguna vez se hiciera una versión para el ZX Spectrum de un gran juego de plataformas como "Mayhem In Monsterland", el cual he podido conocer por su versión para Commodore 64.



Hallado en:
http://www.gamestone.co.uk/zzap_world64/apex_05_mayhem_in_monsterland_spectrum.shtml



R-TYPE

ELECTRIC DREAMS, 1988

Programado por Bob Pape.
Gráficos: MAK.
Sonido: Rob Hylands.
Tipo: Arcade de acción. Shoot'em-up
Memoria: 48 / 128k.
Descargable desde
www.worldofspectrum.org



Sin duda uno de los bombazos de la compañía inglesa, nada más y nada menos que esta fantástica adaptación de la máquina arcade de Irem Corporation. Y no es para menos, pues la fidelidad de la conversión habla por sí misma. Gráficos detallados y super coloristas, una adicción a prueba de bombas, dificultad creciente como de costumbre en este tipo de juegos, todo mezclado forma un cóctel donde la jugabilidad llega a sobrepasar el límite de lo permitido, poniéndonos por las nubes.

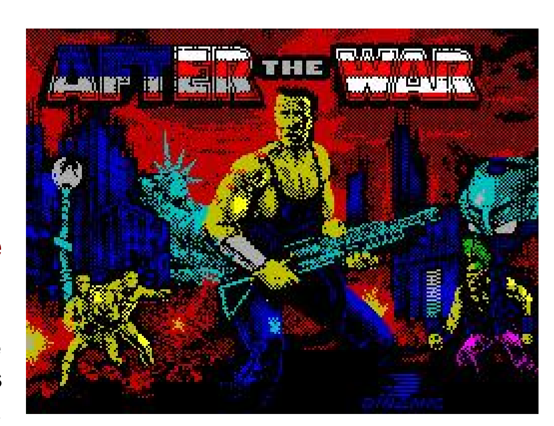
El único punto negativo, el proceso de carga de las fases que se tiene que hacer desde cinta, incluso en modo 128K, aunque el sistema turbo empleado minimiza la espera. Tampoco se aprovecha de las posibilidades sonoras de estos modelos de Amstrad-Sinclair, a pesar de todo el que tiene es acorde con el desarrollo del juego. Pero, ¿qué importancia tiene todo ésto si podemos disfrutar de lo lindo matando a los esbirros del imperio Bydo?

RDisky

VALORACION: *****

AFTER THE WAR (DINAMIC, 1989)

Programado por E. Cervera, J. Cubedo y Snatcho.
Tipo: Arcade lucha; acción.
Memoria: 48 / 128K
Descargable desde WOS, ESpectrum y SPA2, entre otros.



Este número no iba a estar ocupado por bodrios (aunque siempre puede haber alguno en el fanzine), sino por auténticos JUEGOS, para celebrar que la acogida del fanzine está alcanzando cotas que ni yo mismo imaginaba. Y no iba a ser menos que tener el privilegio de comentar todo un señor juego español, que ha tenido mucho éxito tanto dentro como fuera de nuestras fronteras. Hasta tal punto que los chicos de Dinamic hicieron una versión particular del mismo para los salones de arcade (por cierto, no llegué a verlo en ninguna parte).

Los personajes tienen un tamaño descomunal y se mueven de manera casi fluida, salvo por algún que otro trompicón propiciado por la acumulación de sprites en la zona de la pantalla dedicada al juego. Como es costumbre de la casa, el juego está dividido en dos partes, siendo la segunda accesible sólo si se completa la anterior (clave de acceso). Lo que no tengo todavía claro es por qué lo llamarían Doble Carga FX, como en otros programas de la desaparecida compañía madrileña ("Meganova", triple carga FX es otro caso). Algo curioso.



En el juego, Jonathan Rogers es uno de los supervivientes del holocáusto nuclear que ha asolado la ciudad de Manhattan en el año 2019. Su objetivo va a ser escapar de la jungla radiactiva de asfalto en que se haya, a merced de los otros que han sobrevivido y que pelearán hasta la muerte por salir adelante. La primer parte se desarrolla en las calles devastadas de Manhattan y nuestra meta es el metro que se encuentra en las afueras. Una vez lo hayamos conseguido se nos proporcionará la clave para acceder a la segunda fase, en la estación del metropolitano, desde donde nos dirigiremos siempre bajo la superficie, atravesando túneles, hasta dar con la guarida del profesor Mc Jerin, el causante de todos los males que asolan el planeta, y acabar con él y sus malvados planes.

RDisky

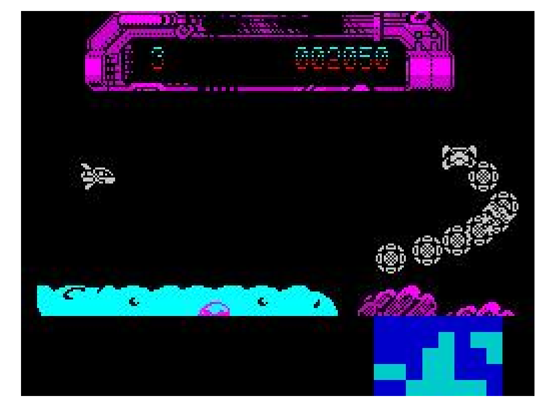
VALORACION: *****

PREVIEW DE "MORE TEA, VICAR?"

Programado por Jonathan Cauldwell
Tipo: Arcade matamarcianos (shoot'em-up)
Modelo: 48 / 128K
Disponible en breve a través de CRONOSOFT
Demo descargable de Cronosoft (entrar en "**Coming Soon**")

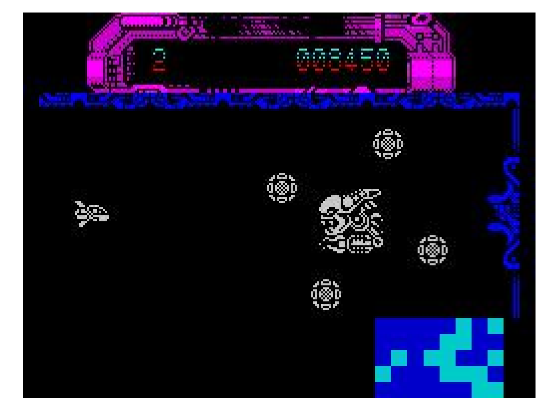
Los fotogramas pertenecen a la versión demo.

Tras un más que original título se esconde un proyecto que en breve hará su aparición en el mercado, gracias a los señores de Cronosoft, una de las poquísimas compañías de software que hacen gala de seguir realizando programas para los ordenadores de 8-bits, en estos tiempos tan difíciles para éstos, dominado prácticamente por entero por los computadores personales, portátiles, PDA's y Pocket-PCs, amén de otras "diabluras" tecnológicas.



Fascina la puesta en escena de este arcade, en la línea de Zynaps (Hewson), Nemesis (Konami), Darius + (The Edge) y, hasta cierto punto, R-Type (comentado en este mismo número). Bueno, basta de comparaciones odiosas. Jonathan Cauldwell no para desde hace ya bastantes años de hacer programas para el ZX Spectrum (desde 1988 en que sus primeros juegos aparecían publicados en las cintas de la revista inglesa Crash) y tiene mucho mérito que, pasado todo este tiempo, siga siendo igual de productivo y mejor, intentando siempre superar su propio listón.

Y como digo, su nueva producción tiene muy buena pinta. He estado probando la demo de MTV? y me doy cuenta de una cosa. Que no está pero que nada mal, que no voy a esperar mucho a comprarlo en cuanto esté del todo disponible. A juzgar por estas imágenes, uno puede pensar: "bueno, un matamarcianos más, ¿y qué tiene de especial?". Pues, ahí está la gracia. Es otro matamarcianos más, pero al que se le nota que no hace falta buscarle originalidad al asunto, sino el de hallarle alicientes que han faltado en otros juegos similares.



Los gráficos en esta versión son excelentes y se mueven con una rapidez insólita. A destacar algunos enemigos de final de fase, como éste que véis a la derecha. La dificultad es notoria, en tanto en cuanto el abatir a las naves enemigas resulta a veces algo costoso, pues hay que disparar contra ellas varias veces. Al final, creo que va a merecer mucho la pena esperar a la versión definitiva para disfrutarlo del todo.
RDisky

TETRIS 2 (The Golden Triangle-Fuxoft Production/1990)

Programado por Frantisek Fuka
Tipo: Ingenio
Memoria: 48k/128k
Descargable desde World Of Spectrum.

En el año 1987 la compañía Mirrorsoft editó una versión oficial del conocidísimo, adorado y venerado Tetris, un juego creado por Alexi Paszitnov que mezclaba a partes iguales ingenio y puzzles. En realidad la versión oficial de Tetris fue un buen juego, pero sin duda el programa comentado lo supera en diversos puntos: Tetris 2 dispone de dos modos de juegos (el normal y otro que nos plantea pruebas a superar), dos tipos de piezas (con mayor número de formas), opción dos jugadores, diferentes niveles de dificultad... en resumen, mayor cantidad de posibilidades que la versión oficial.



Gráficamente quizás no sea tan vistoso como el juego de Mirrorsoft, pero un juego de este tipo gana mucho más con gráficos correctos y bastantes posibilidades de juego que con unos gráficos más vistosos, por momentos confusos con los fondos, y pocas posibilidades.

A un programa de este estilo la opción dos jugadores le hace ganar en durabilidad, si llega el momento en que la máquina no supone un reto un buen amigo puede dar nueva vida al programa.

Mención aparte merece el tema sonoro, la versión 128k nos deleita con una agradable y movidita melodía, algo pesada al cabo del rato, pero que sirve para amenizar el programa.

Este programa viene a demostrar que no siempre las versiones oficiales de los programas consiguen ser el juego que mejor captura la idea original.

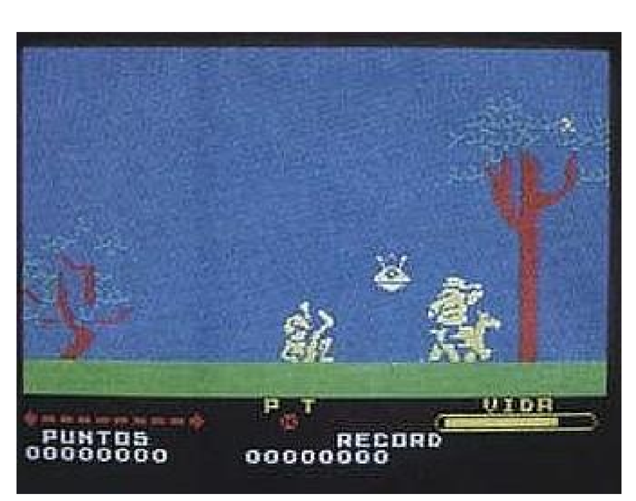
Tony Brazil.

VALORACION: ****

AL RESCATE

NUEVO

"LOS LADRONES DEL TIEMPO" (Indescomp, 1985)



Es posible que muchos hayan olvidado un juego del que nunca nada más se supo. Se trata de "Los Ladrones del Tiempo", creado por el equipo de Paco Suárez, Cibernesis, y del que sólo tenemos como referencia un comentario aparecido en la revista Micromanía 1ª época, nº 1 de 1985. La imagen pertenece a la mostrada en dicha revista y es increíble que después de tantos años nadie haya hablado de él. ¿Alguien sabe qué pasó con este juego? ¿Quién podría desentrañar este misterio?

Lo sabremos pronto.

WEBS ESPAÑOLAS

Sin que sirva de precedente, voy a dedicar las dos páginas de esta sección a hacer un breve repaso por las webs españolas más representativas del momento, cuya finalidad es, entre otras, la de preservar cuanto más sea posible los miles de artículos relacionados con el Spectrum: juegos, revistas, libros y demás objetos de deseo.

Quizás, y es tan solo una presunción, tenga la impresión de que somos pocos en comparación con el resto del mundo, dada la poca cantidad de sitios web que existen en español con un mínimo de calidad y continuidad en su funcionamiento.

A continuación, hago una relación de las que considero más importantes y con una breve descripción sobre cada una de ellas.

www.speccy.org

Es el anillo web por excelencia. De esta dirección parten otras webs alojadas y agrupadas bajo su manto, como El Trastero Del Spectrum, ESpectrum, SPA2, Magazine ZX, La Colección de Sequor (Load'n'Run) y tantas otras. Siempre activa, mantiene un contacto directo con los integrantes del anillo a través de sus usuarios registrados. Con noticias puntuales sobre los últimos movimientos de cada una de las diferentes webs. He podido visitar casi todas y puedo decir que están bastante bien, aunque he de confesar que me da mucha pena comprobar que unas cuantas llevan bastante tiempo sin una cierta actividad o sin actualizarse.

De todas estas webs, valoro positivamente la labor de sus responsables sobre las siguientes: **El Trastero del Spectrum**, muy completa y actualizable cada cierto tiempo; **Magazine ZX**, una publicación on-line con los úlimos datos del panorama actual; y **SPA2**, algo así como el World Of Spectrum de Martijn Van Der Heide, pero en su versión castiza. Esta última se actualiza cuando se puede.

www.microhobby.org

La revista Microhobby al completo tiene su hueco en esta web, en la cual se ha alojado de todo, desde la colección completa hasta las carátulas de sus diferentes series de cintas de casete producidas a lo largo de su historia, incluyendo los cuadernillos de Microhobby Cassette. Cuenta con el beneplácito de su editorial original Hobby Press, que no es poco. Actualmente nos viene ofreciendo una serie de artículos seleccionados, en formato PDF, extraidos de esta publicación para nuestra comprensión lectora. En este número encontraréis, precisamente, un informe sobre esas cintas de las que acabo de hablar.

Imprescindible, y si queréis haceros con la colección completa, pues a dedicarle tiempo.

www.microhobby.com

Aunque ya tuve ocasión de citarla con anterioridad, esta dirección no sólo alberga mi página web (que muchos ya conocéis de sobra) sino la de otros buenos amigos que hacen sus particulares colaboraciones en todo lo que comprenda la palabra Sinclair, para referirnos a él, a sus creaciones y a su legado. Además, cuenta con una bonita presentación inicial, que invita al sosiego y al encuentro, nunca mejor dicho, con el dios de la microinformática, oséase Sir Clive.

Sus contenidos son realmente magníficos. A destacar el **Proyecto Scanner**, donde se van recopilando publicaciones tan diversas como la Enciclopedia **RUN**, la revista **ZX** (siendo yo el principal impulsor de su presencia en esta web), **Input Sinclair** y otras no menos conocidas, pero algo olvidadas en el tiempo como las revistas de software **48K**, **Video Spectrum** y **Soft Spectrum**, de las cuales tenemos algunos cuadernillos suyos.

Gracias a Chema Matas (StalVs) por participarnos de su inquietud.

www.robertp.net

Creada por Robert Perelegre Orteu, es uno de los que colaboran asiduamente y cuando las circunstancias lo requieren en la anterior página con sus magníficas aportaciones en forma de colecciones tan magníficas como los cursos completos de BASIC y Código Máquina publicados en su día por Microhobby, en forma de imágenes escaneadas a 150 y 300 ppp, y en la actualidad deleitándonos con la revista **Input Sinclair**, de la cual espero realizar un informe para más adelante. Esta revista, dicho sea de paso, se va colgando en su web para que nosotros podamos luego bajar los números que nos interese o la colección completa. De momento, cuenta hasta la fecha con los siete primeros ejemplares, a falta de que pueda completar el resto en el tiempo que considere oportuno. Felicidades, Robert.

Computer Emuzone (http://emuzone.metropoliglobal.com/)

Dedicado a todo lo que significa "emulación", pero con sabor español. Alberga una buena colección de material descargable tanto emuladores, programas totalmente nacionales, como todo tipo de información, para todos los ordenadores que han sido populares en España, tanto de ocho como de dieciseis bits. Cuenta con su propio foro de noticias y un motor de búsqueda para juegos, sistemas y soluciones. Su información se muestra tanto en castellano como en inglés para los foráneos.

Emulatronia (www.emulatronia.com)

Quizás la mejor referencia para todo lo relacionado con el mundo de la retroinformática a nivel nacional. No sólo es un magnífico portal para los amantes de la emulación. De hecho, cuenta con apartados dedicados a los ordenadores y a las consolas domésticas, con una curiosa dedicatoria a las emulaciones de algunos de los juegos de bolsillo Game & Watch de Nintendo que os podéis bajar y echarles varias partidas en vuestros PC's (Ojo, no todos funcionan en los actuales PC con Windows XP, los hay que sólo pueden funcionar en las versiones 95, 98 y NT).

No os asustéis, el ZX Spectrum está bien representado con una página desde la cual descargar una buena cantidad de emuladores para elegir a cual el que más os convenga y cuenta con links hacia otras webs para buscar programas, entre éllas, cómo no, World Of Spectrum.

Otras direcciones que podéis visitar:

http://ciberia.ya.com/lomasretro (Lo Más Retro)

http://www.coleccionalo.com/

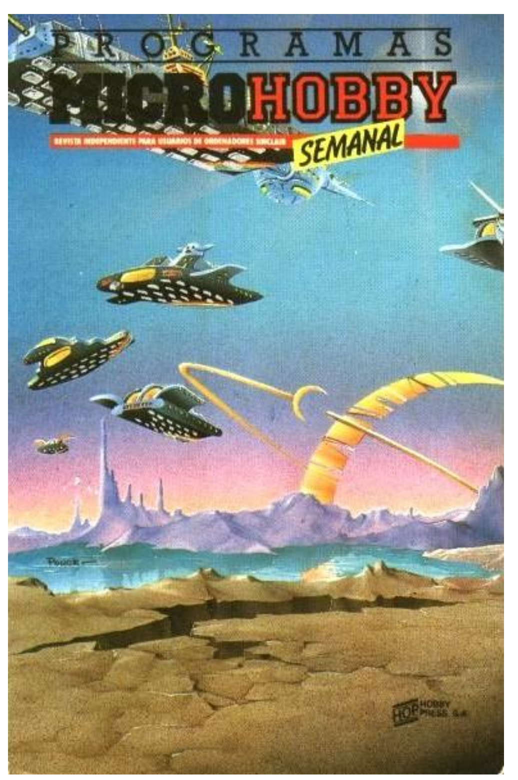
http://deepfb.miarroba.com/

http://spectrumhoy.da.ru/ (El Spectrum Hoy) – Con programas en formato de carga ultrarápida.

Si me he olvidado de alguna página importante, me lo comunicáis a la mayor brevedad posible. Por supuesto, y aunque no es una página web en propiedad, sí es una de las imprescindibles: el foro de noticias por antonomasia: **es.comp.sinclair.sys**

INFORME





Cuando Hobby Press comenzó a cimentar las bases de su gran revista sobre ordenadores Sinclair, no pensaba ni imaginaba la trascendencia que tendría a lo largo de los años y justo después de su desaparición, hasta la actualidad.

Al publicarse Microhobby, y con el aliciente de los programas que incluía, sus responsables quisieron, para que no tuviéramos que sufrir de lo lindo tecleando algunos de sus listados, facilitarnos la tarea con la edición y publicación de una serie de cintas, en cada cual iba incluídos todos los programas publicados como listados en la revista.

La idea de las cintas de casete no fue una cosa casual. Surgió porque algunos lectores se veían al borde de su paciencia, ante la longitud un tanto extensa de algunos listados. Hasta exagerada era su queja, pero comprensible al fin y al cabo. Si la paciencia fuera un grado, más que una virtud, el Santo Job nos lo agradecería, pero hay quienes no tienen mucho aguante…☺ A la postre, ha servido para preservar los mismos programas en el soporte de cinta magnética, con sus virtudes y sus defectos (gracias a la aparición de los CDs grabables, años después, ahora podemos almacenarlos sin peligro a que se pierdan o se destruyan), mas era suficiente siempre y cuando supiésemos cuidar dichas cintas. Había veces que incluso los problemas para cargar alguno de sus programas llegaban a tal punto que no teníamos más remedio que solicitar otra nueva a la editorial, y recibirla a vuelta de correo. Yo, personalmente, recuerdo haber tenido que cambiar más de una cinta a Hobby Press por la dificultad a la hora de cargar muchos de sus programas por causas ajenas a mi voluntad, casi todas las veces por defectos en su grabación.

La empresa que en principio se confió para la edición de las cintas de Microhobby Semanal era Iberofón, una compañía que desde hace mucho tiempo se dedicaba a la industria fonográfica (discos y cintas). No voy a achacarles este fallo como suyo propio, sino que el soporte normalmente utilizado por el Spectrum adolece de estos inconvenientes, prácticamente insalvables. Pero hay que reconocer que han hecho lo posible por hacernos llegar unas cintas de calidad. Tampoco se puede negar la excelente presentación de las mismas, que reflejan siempre una de las alegóricas ilustraciones del genial José Manuel Ponce, sacadas de portadas de la mayoría de los números de la revista.

Poco después de empezar a editarse Microhobby, Hobby Press se preocupó por el tema de las cintas a partir del número 3 (13 a 19 de noviembre de 1984) incluyendo un cupón en su interior para quien así lo quisiera pudiera solicitar alguna cinta y recibirla en su domicilio a vuelta de correo. Éste es el cupón >>>>>

SI NO QUIERE TECLEAR SUS PROGRAMAS MICROHOBBY LOS GRABA POR USTED:

(cortar por esta línea)

SOLICITUD DE CINTAS DE PROGRAMAS

Cada mes ponemos a su disposición una cinta con todos los programas publicados en los cuatro números de dicho mes.

Deseo recibir **en mi domicilio** la(s) cinta(s) que indico a continuación, **al precio de 550 pts. cada una,** más 75 pts. de gastos de envío **certificado** por cada cinta solicitada.

☐ Números 1 al 4 ☐ Del 9 al 12
☐ Del 5 al 8 ☐ Del 13 al 16

NOMBRE ...... EDAD ......
APELLIDOS ......
DOMICILIO ......
CIUDAD ...... PROVINCIA ......
C. POSTAL ...... TELEFONO ...... PROFESION ......

Marco con una (X) en el casillero correspondiente la forma de pago que más me conviene.

☐ Talón bancario adjunto a nombre HOBBY PRESS, S.A. ☐ Giro Postal N.º ...... ☐ Contra reembolso

TARJETA DE CREDITO: ☐ VISA N.º ...... ☐ MASTER CHARGE N.º ......

Fecha de caducidad de la tarjeta ...... Firma:

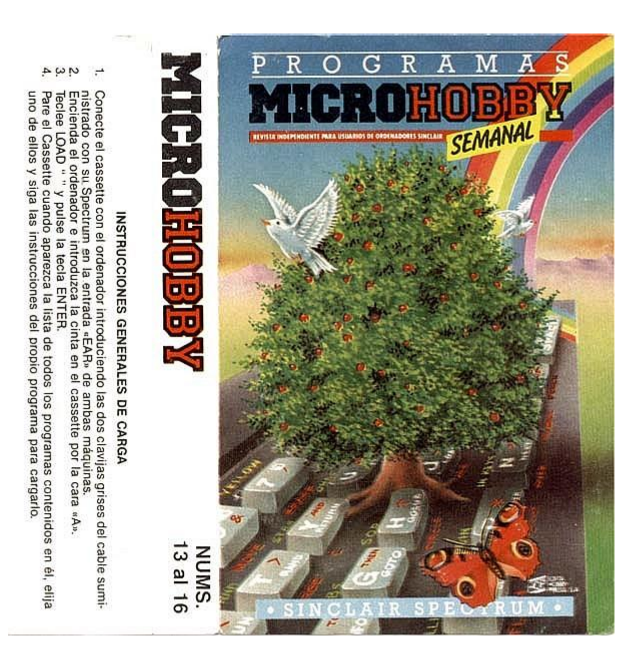
A partir de entonces, les han llovido miles y miles de peticiones que habrán colmado en mucho las expectativas de los lectores, a sabiendas de la calidad que ellos mismos atesoran, perfectos conocedores de nuestros gustos y nuestras inquietudes en todo lo que se refiere al ZX Spectrum. De hecho, el reunir todos los programas de la revista en varias cintas ha satisfecho no sólo a unos cuantos, sino a todos aquéllos con pocas ganas de teclearlos. 😄 Y creo que también a los que con paciencia lo hicimos, por otros motivos.

Cualquier programa que se incluía en forma de listado en la revista (juego, aplicación, utilidad y hasta programas educativos), hechos en su mayoría por sus lectores -*el resto, durante los primeros números de MH, eran ediciones traducidas de programas ingleses publicados en otros medios, como Sinclair Programs y Sinclair User, sobre los cuales la editorial compraron sus derechos de explotación, un hecho real y que así lo justifica el lema DERECHOS EXCLUSIVOS en la parte inferior de la columna de créditos en la página 3 de cada ejemplar. "La Pirámide", "Pipeline", "En el bosque tenebroso", "Pingüino Loco" y "Tiburón" son algunos ejemplos de ello*-, era luego incluido en su correspondiente cinta.

Cada cuatro números consecutivos le correspondía una cinta con sus respectivos programas grabados, seguidos de un programa de introducción, al principio de cada cara, el cual con una sencilla pero efectiva pantalla de presentación, con el logo de la revista encabezando la misma, nos mostraba el contenido visual de los nombres con que se identifican cada uno de los programas que contiene y la opción de elegir uno de ellos para buscarlo acto seguido. Así ha sido durante una larga temporada, hasta unas 31 cintas en total, siendo la última la que engloba a los números 121 a 124, que se sepa.

Como dato curioso, una de estas cintas de Microhobby Semanal tuvo dos ediciones con un diseño distinto entre sí, las que os muestro a continuación:

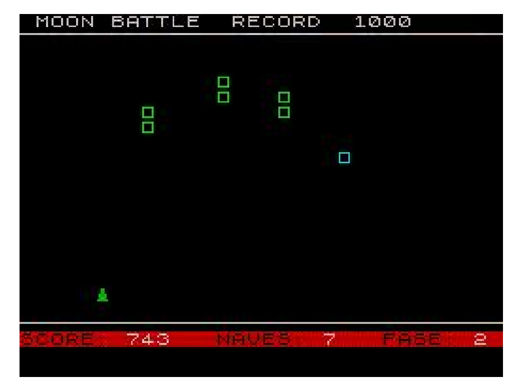




La nueva edición corresponde a la imagen de la derecha, con una apariencia similar a las de Microhobby Cassette, por la inclusión en la parte inferior de una banda azul con el lema "Sinclair Spectrum", propio de las carátulas de esta otra serie de cintas, de las que hablaré a continuación. Lo curioso del caso es que la ilustración de Ponce no partiera de alguna portada ya conocida, como sí lo era la anterior. Casi se puede decir que se trataba de un dibujo que posiblemente no fuera utilizado hasta ese momento, pero quedaría totalmente inédito para la revista.



Otra cinta bien distinta que se encargaría de publicar Microhobby vendría de regalo junto con el número 15. En esta ocasión, es la excusa para participar en un concurso a través del programa "Hobby Suerte", en el cual, una vez cargado, teníamos que introducir una clave suministrada con el cupón de la revista y esperar a ver si éramos los agraciados con



alguno de estos premios, todos ellos bastante jugosos: un Spectrum 48k, una impresora GP-50 de Seikosha, un joystick y su interfaz, una suscripción a la revista y un juego a elección, según la categoría. Durante 50 semanas ha permanecido este concurso y cada vez teníamos que introducir una clave distinta y probar suerte. Si éramos agraciados con uno de estos premios semanales, debíamos de inmediato ponerlo en conocimiento de la editorial. Además del programa sobre el que está basado el concurso, se incluía además un juego creado en código máquina, bastante sencillo pero entretenido, llamado “Moon Battle” del que se desconoce su autor material.

No sería, pasado un tiempo, cuando en marzo de 1985 deciden publicar paralelamente con la revista, otra básicamente de software. Es decir, Microhobby Cassette, la cual aparecería de forma mensual y con diez programas de calidad relativamente superior a las que habitualmente se publican en la revista hermana. Los programas eran exclusivos para esta colección y casi inéditos en papel escrito, dada en muchos de los casos su extensión, aunque solo hay una excepción en que sí ya había sido editado en forma de listado: es el caso de “Hyperinto” de la 1ª cinta que se corresponde con el programa “Laberinto” del número 10 de Microhobby Semanal.





Esta vez el diseño gráfico de las carátulas corresponde a otro gran ilustrador, F. L. Frontán, habitual durante buena temporada en el staff de la editorial. Iberofón seguía siendo el fabricante de estas cintas.

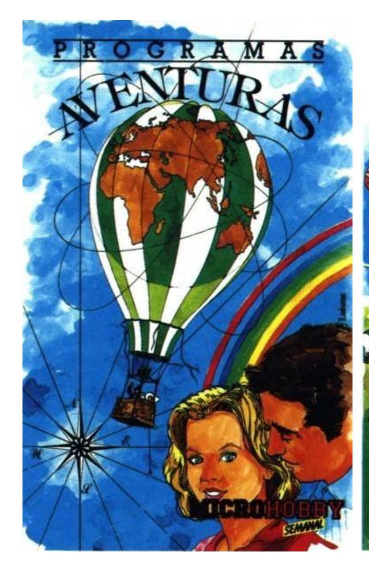
Aquí también se sabe con ciertas reservas el número total de cintas publicadas, hasta 13. Las carátulas que vemos ilustrando estas líneas corresponden precisamente a la primera y a la última cinta, respectivamente. No se sabe con seguridad porqué se dejaron de publicar estas cintas, pero plantear esta cuestión a los de Hobby Press ahora, les podría suponer quebraderos de cabeza por tener que recordar otros tiempos. No me atrevería a ponerme en su piel, pero haría el mínimo esfuerzo por recordar los motivos por los cuales Microhobby Cassette no siguió publicándose más.

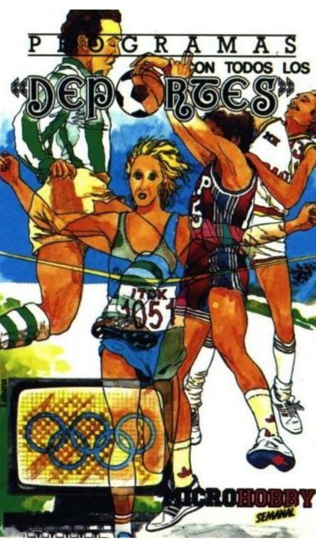
De los programas incluidos, algunos contaban con rutinas de código máquina, o estaban totalmente desarrollados en este lenguaje, que los hacía aún más atractivos que el resto. Son los casos de “Saturno”, “Uve Atac”, “Cosme Albañil” y “Tiro de Pichón”, entre otros.

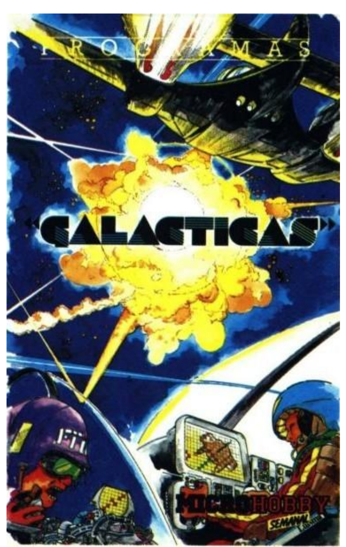
Por consiguiente, una magnífica serie de programas de calidad más que suficiente, y con la que hemos disfrutado de lo lindo por su gran variedad. Una pena que no siguiera adelante por mucho más tiempo, ya que hubiéramos seguido comprándola hasta el fin.

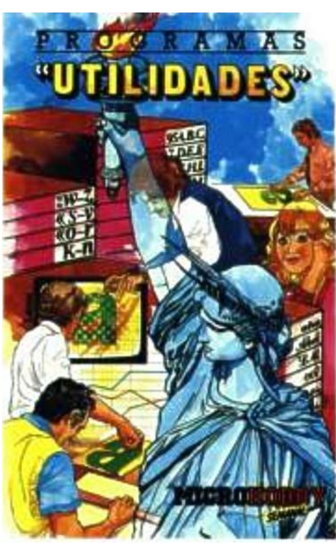
Pero héme aquí que me encuentro con unas carátulas en microhobby.org y yo sin recordar nada del asunto me puse a investigar, y finalmente, gracias a la estimable ayuda de Chema Matas, tengo unos datos. Son las que os muestro a continuación,:





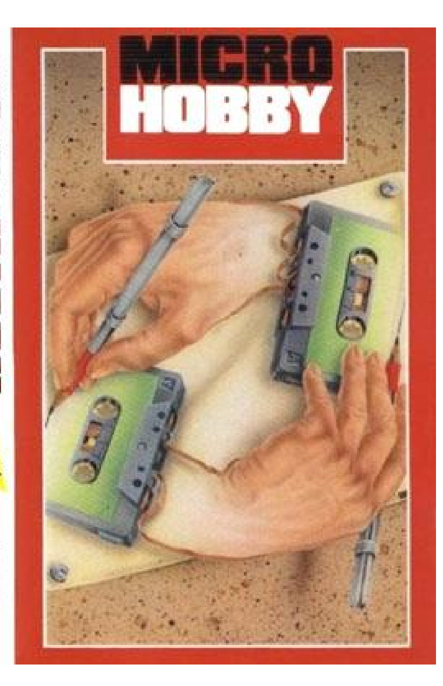






Estas carátulas, al parecer, fueron regaladas por Microhobby (las fechas de publicación ni se sabe pero es posible que fuera durante el año 1985) a los lectores para que hiciéramos un buen uso de éllas para hacer nuestras propias recopilaciones. No pertenecían a cintas que fueron editadas en su momento, porque nunca las hubo con lo que la rareza de estas plantillas es patente.

Más tarde, Hobby Press se embarcó durante 1986 en la publicación de la serie "**JUEGOS & ESTRATEGIA**", ediciones traducidas al castellano de los mejores juegos de simulación y estrategia del momento. Incluso la estrategia política cuenta con su particular juego: "Elecciones Generales", resultando ser todo un juego original español (ver su comentario en MH nº 81, página 12). Los demás títulos publicados fueron "Arnhem", "Ratas del Desierto", "OTAN Alerta / Wargame" y "Su Mejor Hora". Un gran aliciente para los amantes de los war-games.



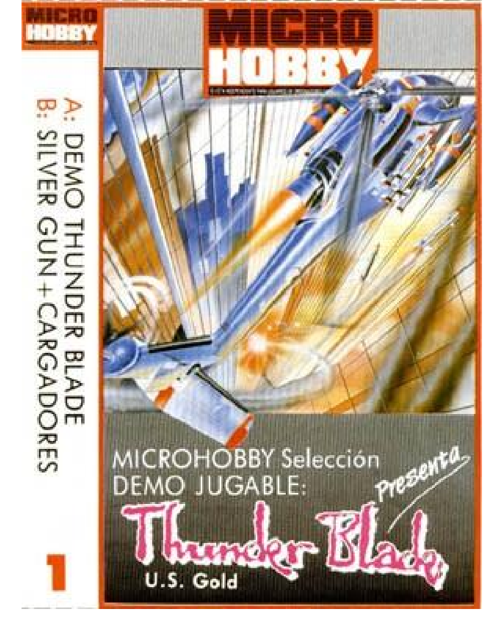
Entretanto, las cintas de Microhobby Semanal seguían apareciendo hasta pasado la franja del número 124 de la revista, siendo a partir del siguiente cuando no seguirían publicando más, a pesar de que eran, hasta cierto punto, necesarias para los que no queríamos pasarnos horas tecleando los listados de programas que aparecían impresos, sobre todo si eran listados hexadecimales (Cargador Universal de Código Máquina). ¿Qué razón o razones pudieron esgrimir los responsables de Hobby Press para dejar de editar esas cintas? Ni se sabe, pero fuesen cuales fuesen sus motivos, no me pareció buenamente oportuno hacerlo cuando la calidad de los programas de los lectores, por su extensión unas veces y por su construcción (el lenguaje empleado) otras, estaba aumentando progresivamente. ¿Quién querría ponerse a teclear el mayor listado en hexadecimal, en toda la historia de Microhobby, como era "Brad Zotes", publicado en el nº 165? Por cierto, ¿su autor estaría dispuesto a ofrecerlo gratuitamente por Internet?

En cuanto a los extensos listados de los juegos "Russian's Attack", "Mine Alert", "Kleingeld" y "S.E.M.I.S.I.S." en los que se combinan BASIC y código máquina a raudales, el hecho de que se dividieran en dos partes cada uno de ellos, para comodidad de los lectores, supone un mayor esfuerzo que nadie, o casi nadie, estaba dispuesto a padecer. Y sin embargo ya no había las cintas correspondientes, con lo cual no había más remedio que dedicarle horas, e incluso días, para realizar la ardúa tarea de su transcripción. ***No obstante, algunos de estos programas mencionados, más otros, se pueden encontrar en la web "K y Enter", desde el portal Speccy.org.*** De hecho, apenas nadie trataba sobre el tema en el apartado "Consultorio", a sabiendas de que muchos querrían tener estas

cintas para ahorrarse el trabajo. De todas formas, nadie debe poner en duda lo que ha supuesto esta labor encomiable realizada por Microhobby al ponernos en bandeja los listados de programas enviados por sus lectores que ellos mismos se encargaban de publicar en ambos formatos durante una buena temporada que pudo haber sido aún mayor en el tiempo.

Y ya estamos en 1989, y cambios sustanciales en la periodicidad de la revista que pasa a ser definitivamente mensual muy pronto (hasta ese momento vivía una corta etapa de aparición quincenal, después de muchos números visitándonos semana tras semana). En la página interior de la contraportada del ejemplar 180 se anuncia: "En Diciembre Microhobby te va a dar mucho juego", y en el siguiente número, la revolución estaba a punto de ponerse en marcha: "La gran jugada ya está aquí".

Esto ocurre a partir del número 182 con la sorpresa de encontrarnos una cinta junto con la revista, casi de regalo. La subida de precio de Microhobby a 375 ptas. se justifica por la inclusión de ésta, al tiempo que nos obsequiaba con las demos jugables de las últimas producciones de las casas de software, programas de lectores, grandes clásicos y cargadores de pokes para algunos de los juegos recién salidos del horno. Como un regalo de Navidad, por las fechas en que esto sucede, el primer casete incluía la demo de **Thunder Blade**, un juego creado por un lector "**Silver Gun**", de estilo "West Bank" (con más colorido y mejor sonido, pero igual de entretenido que el éxito de Dinamic), y unos programas cargadores para "Typhoon", "Arturia" y "Operation Wolf". A partir de ahí, el resto de ejemplares contaría ya con al menos una cinta para contento de los lectores. El hecho de que Hobby Press se decidiera por esta apuesta comercial, viene sobre todo porque en el Reino Unido llevaban haciendo lo mismo durante bastante tiempo, sobre todo por parte de Sinclair User, Crash y Your Sinclair, con resultados excelentes. Iberofón se mantenía como la encargada de su edición, aunque al principio se repartió el trabajo entre CBS, Bocsa, Iberofón y Audio-2, para la publicación de las cintas con las demos de "Thunder Blade", "Navy Moves", "Total Eclipse" y "Sabrina", respectivamente.



La idea de incluir demos de los recientes programas comerciales servía más que nada para influir en el lector y usuario a la hora de comprar sus versiones oficiales en las tiendas y demás comercios. Al menos, el usuario que las hubiera probado tendría la conciencia tranquila de comprobar la calidad cierta de estos juegos y decidir por sí mismo la adquisición o no de los mismos. Pero el mayor atractico estaba también en los programas de los lectores, algunos con más calidad que otros, pero que en algún caso nada tenían que envidiar a algunos lanzamientos comerciales de la época. De todos ellos, me sigo quedando con *"Silver Gun", "Yucan", "Gnoni", "Zhak", "Maniac Square", "Laberinto 3D"* y *"Parapshock"*.

Además, el que nos facilitaran en cada cinta una cantidad variada de cargadores de pokes para algunas de las novedades recientes, y también reediciones de juegos clásicos, servía para intentar acrecentar algo más nuestro interés por las mismas, aunque dudo que en realidad haya alguien que se mostrara realmente impresionado por ello. En la actualidad, aún sigo conservando todas estas cintas, a la espera de que, en algún momento dado, decida qué hacer con éllas. Lo más seguro que ocurra más tarde que temprano.

No he de suponer absolutamente nada al respecto de la acogida extraordinaria que han tenido todas, o casi todas, las series de publicaciones en casete realizadas por Hobby Press, bajo el sello inconfundible de calidad, prestigio, profesionalidad y garantía de la revista Microhobby. Una de las mejores etapas del ZX Spectrum fue aquélla que en nuestro pais ha gozado de su mayor popularidad, gracias en parte a éllos y a sus diversas colecciones de software. Y en palabras de Chema Matas, "personalmente, creo que fue un añadido bastante interesante en cualquiera de sus series. Dependiendo de la colección, bien te evitaba teclear programas, tenías en casa utilidades de todo tipo o descubrías software de calidad inédito... Curiosamente, las cintas demo siempre nos resultaron poco interesantes. No hace falta que te diga que las copias ilegales eran algo tan habitual como ahora ☺". Dixit, y así lo pongo de manifiesto.



LA ENTREVISTA – DAVID PERRY

¿Cómo empezastes en ésto de los ordenadores?
Comencé cuando los primeros videojuegos se hacían sin gráficos. Literalmente, eras una letra "V" disparando "puntos" a los enemigos. Tenía mucha suerte no obstante, pues en mi escuela de Irlanda del Norte se hicieron con un gran computador mientras estuve allí. En un minuto estábamos rodeados de unos pocos ordenadores, ¡y al minuto siguiente las demás clases se llenaron de éllos!

¿Cuál fue tu primer programa o juego?
Los primeros juegos que publiqué lo fueron actualmente en una revista llamada National ZX80/81 Users Club. Era publicada por un joven llamado Tim Hartnell de Interface Publications. Tanto él publicaba, como yo hacía programas, hasta que me cité con él en persona en la Microferia ZX, y me preguntó si podría contribuir en sus libros. Así que finalmente publicó mi propio libro. Básicamente, fue mi comienzo en el negocio.

¿Qué piensas de tus juegos? ¿Cuál es tu favorito?
Pensé que era un gran programador pues casi todo lo hacía solo. Cuando al final me fui a trabajar con programadores "profesionales" en Inglaterra, me di cuenta de que era TERRIBLE. Eso me motivó bastante ya que supe que había MUUUCHO por hacer. Lo gracioso fue que durante estos 20 años, aún sigo sintiendo exactamente lo mismo. ¡Cada maldito día aprendo algo nuevo! Y, mirando atrás, no hay un solo juego mío que no quisiera tener que cambiar. ¿Dijiste favoritos? Hmmm... Creo que estaba más orgulloso de Dan Dare 3 y Extreme por haber exprimido del todo el Spectrum en aquél entonces. Éstos y Savage incluían ambos cualquier truco conocido durante ese tiempo.

¿Juegas con juegos de cualquier ordenador de 8-bits o emuladores? ¿Si es así, cuáles?
Apoyo totalmente los emuladores. Creo que las únicas reglas que debería haber es si alguien (un sello o productor) gana dinero con el código fuente, es mejor no tener que emularlo, al menos no por ahora. Además, los que desarrollan emuladores no deberían beneficiarse por los juegos. Si las ventas se detuviesen, entonces creo personalmente que lo mejor es ofrecer la emulación como un servicio añadido. Ellos mantienen viva la historia de los videojuegos. Deberían sentirse agradecidos por ello y, ciertamente, lo aprecio. Suelo jugar con el MAME muchas veces, me encanta ver todos los juegos que nunca supe que existían. Algunos son incluso bastante desagradables, como "Chiller". También juego con aquellos juegos que echo de menos, como Deathchase en el Spectrum. Es genial saber que existen emuladores creados sobre JAVA, con lo que solo estás a un solo click de disfrutar con estos juegos.

¿Cómo y cuando abandonaste la escena 8-bit? ¿Cuál fue el último ordenador de 8-bits para el que programaste?
Hice programas para el ZX81, Spectrum, CPC 464 y CBM 64. Lo mismo para los sistemas de 128k, luego me cambié a los Atari ST y Amiga para realizar el juego Supremacy (Overlord en los Estados Unidos). Recuerdo incluso haber trabajado en una demostración técnica para el sistema Sord M5.

¿Qué recuerdas de tu trabajo con estos ordenadores? ¿Alguna anécdota?
Lo más gracioso era que nadie tenía que interpretar mi código. Así, podía romper cualquier regla que quisiera de él. Tenía un código que se automodificaba, instrucciones ilegales, todo tipo de cosas funcionando. Todo por querer pasarme del límite con el hardware. Me encantaba el hecho de que cada vez que creíamos que todo estaba hecho, que todavía encontraríamos otra forma de hacer que la máquina pareciera más potente. Era una época bastante competitiva.

¿Quién fue tu programador favorito de los 80s?
Para mí, el chico que me hizo sentir fuera de órbita fue David Braben. Cuando vi su juego Elite, no me podía creer lo que él había creado. Era algo maravilloso que incluso nos llegó a convulsionar por los cuatro costados. Jez San fue otro artista que hizo igualmente lo mismo.

¿Qué piensas sobre los actuales juegos para PC? ¿Son tan buenos como dicen, o se están "perdiendo algo"?
Soy todo un fan de éllos. No me importa que los tiempos hayan cambiado. No estoy de acuerdo con que los juegos antiguos eran mejores. Creo que entonces había grandes juegos, pero también otros que eran horribles. Lo mismo pasa hoy en día, es una mezcla de lo bueno y lo malo. Me siento afortunado de ser de las pocas personas que sienten aún un ligero cosquilleo cuando contemplan cosas como Jetpac, por ejemplo.

¿Qué hay de cierto en el mito del programador rico? ¿Estaban realmente bien pagados en aquellos días?
No necesitábamos demasiado dinero entonces. Los sistemas de desarrollo no eran muy caros y a menudo trabajábamos en pequeñas oficinas o en nuestras casas. Así que no necesitábamos millones de libras en nuestras cuentas corrientes. Dicho así, había un buen dinero por los royalties. En cuanto a mí, era de los que ganaban un buen dinero por poner en el mercado gran cantidad de juegos.

¿Te sorprende que haya un montón de personas que sigan coleccionando viejos ordenadores, jugar con ellos y hacer incluso otros nuevos para estos sistemas?
Estoy sorprendido de cómo hay hoy mucha gente coleccionando estas máquinas, considerando lo bueno que son los emuladores y ¡gratis! :)

¿Puedes decirnos que hacías después de la era 8-bit y qué haces ahora?
Estuve realizando nuevos juegos desde el fin de esa etapa. Tuve mi oportunidad con la Sega Megadrive. Cuando trabajaba con el Spectrum, aprendí a construir un dispositivo que podía reutilizar para juegos distintos. Hice lo mismo sobre la consola Megadrive y eso condujo a una larga y rápida cadena de éxitos como Global Gladiators, Cool Spot, Aladdin y Earthworm Jim. ¡Y me pagan por mis viejos métodos de programación! :)

Traducido del original publicado en la revista Kilobyte nº 2. (D.R.)

SOFTOGRAFIA ZX SPECTRUM

Drak-Maze (Mikro-Gen, 1984)
Herbert's Dummy Run (Mikro-Gen, 1985)
Three 'Weeks' In Paradise (Mikro-Gen, 1986)
Stainless Steel (Mikro-Gen, 1986)
Great Gurianos (Elite, 1987)
Savage (Firebird, 1988)
Tintin En La Luna (Infogrames, 1989)
Dan Dare 3 (Virgin Games, 1989)
Teenage Mutant Ninja Turtles (Image Works, 1989)
Smash TV (Ocean, 1991)
Extreme (Digital Integration, 1991)
Captain Planet (Mindscape, 1991)
Paperboy 2 (Mindscape, 1992)

Un número más, nuevos programas para que los probéis en vuestro ordenador. El primero de ellos es de mi propia cosecha, una recreación musical de un conocidísimo tema del compositor y sintesista francés Jean Michel Jarre, cuyo título no merece ser desvelado, a menos que lo tecleéis acto seguido. Como pista, es una canción pero que muy atmosférica.

Spectrum 128k

Preferiblemente teclearlo en un ordenador Sinclair real, no a través de un emulador, debido a que la instrucción OUT 65533,n no está perfectamente emulada. Si así lo queréis, podéis prescindir de las líneas 180 a 200, en donde se utiliza esta instrucción para crear un efecto sonoro particular.

```
  10 BORDER 3: PAPER 3: INK 7: C
LS
  20 PRINT AT 4,7;"JEAN MICHEL J
ARRE"
  30 CIRCLE 127,60,57: CIRCLE 88
,60,8: PLOT 97,52: DRAW 10,16: P
LOT 97,68: DRAW 10,-16: PLOT 109
,68: DRAW 5,-8: DRAW 5,8: PLOT 1
14,60: DRAW 0,-8
  40 PLOT 136,60: DRAW -16,0,-PI
: PLOT 120,60: DRAW 12,8,-PI/1.8
: PLOT 136,60: DRAW 0,-8
  50 PLOT 148,52: DRAW -10,0: DR
AW 0,16: DRAW 10,0: PLOT 138,62:
 DRAW 9,0: PLOT 150,52: DRAW 0,1
6: DRAW 10,-16: DRAW 0,16
  60 PLOT 172,52: DRAW -10,0: DR
AW 0,16: DRAW 10,0: PLOT 162,62:
 DRAW 9,0
  70 FOR n=1 TO 4: FOR p=5 TO 0
STEP -1: PRINT AT 13,9; OVER 1;
PAPER p;"             ";AT 14,9
; OVER 1; PAPER p;"
 ";AT 15,9; PAPER p; OVER 1;"
            ": PAUSE 2: NEXT p: N
EXT n: PRINT AT 17,13; INK 6;"Pa
rt 4"
  80 PAUSE 100
  90 LET e$="T10004V9((1C&C#a&C&
&g&&#a))1C&C#a&C&&g&&#aH"
 100 LET c$="UX1100W4O3M35N1d&&O
7X2000W0N1d&dO3W4X1100N1d&dO8X26
0N1D&&)"
 110 LET o$="T10005V11(5_1C1g3#d
4g6c&1&)H"
 120 LET p$="O2V10N3C1C3#a4C1g3g
1#a)"
 130 LET q$="T10005V11N5_1#a1a3g
4a6d&1&(3a1g3f6c1&)H": LET r$="O
2V10(3D1D3C4D1g3C1g)(3F1F3#D4C1F
3#D1C)"
 140 LET u$="("+p$( TO LEN p$-1)
+")"+r$
 150 LET m$=q$( TO 26)+"H": LET
n$=r$( TO 21)
 160 LET s$="T10006V10(1cgc3gc1&
&&&&)(d#ad3#ad1&&&&&)(fCf3Cf1&&&
&&)H"
 170 LET t$="O4V11(1#DD#D3Cg1&&&
&&)(#aa#a3gd1&&&&&)(aga3fC1&&&&&
)"
 180 RESTORE 190: FOR q=0 TO 13:
 READ fa: OUT 65533,q: OUT 49149
,fa: NEXT n
 190 DATA 0,0,0,0,0,0,7,71,20,20
,20,0,38,14
 200 FOR m=1 TO 1450: NEXT m
 210 PLAY e$,p$,c$
 220 PLAY o$,p$,c$
 230 PLAY m$,n$,c$
 240 PLAY o$,p$,c$
 250 PLAY q$,r$,c$
 260 PLAY o$,p$,c$
 270 PLAY q$,r$,c$
 280 PLAY o$,p$,c$
 290 PLAY q$,r$,c$
 300 PLAY s$,u$,c$
 310 PLAY s$,t$,c$,u$
 320 PLAY s$,t$,c$,u$
 330 PLAY o$,p$,c$
 340 PLAY q$,r$,c$
 350 PLAY o$,p$,c$
 360 PLAY q$,r$,c$
 370 PLAY s$,u$,c$
 380 PLAY s$,t$,c$,u$: PLAY s$,t
$,c$,u$
 390 PLAY o$,p$
 400 FOR V=10 TO 0 STEP -1:PLAY
"T11003V"+STR$ V+"N1c#dg": NEXT
v
```

Os prometo nuevos temas versionados y alguna composición propia para próximos números.

FUNCIONES

Spectrum 48k

En operaciones de cálculo, a veces la representación gráfica nos ayuda visualmente a comprender el significado de ciertas funciones, aunque sean muy elementales en su concepto. El programa siguiente nos permite ver la relación grados / radianes y su aplicación en el cálculo, un concepto un tanto desfasado pero que para algunos les será útil, sobre todo para los más

pequeños que están aprendiendo las nociones básicas de esta materia. Es bueno, sobre todo, para inculcarles un mínimo de interés por las matemáticas, y que vean el lado divertido de esta tan odiada e incomprendida asignatura para muchos.

```
   5 GO SUB 900: GO TO 80
  20 CLS : PRINT AT 1,(32-LEN G$)/2;G$
  30 PRINT AT 20,(28-LEN R$)/2;R$;
  40 INPUT TAB 13; LINE X$
  50 LET X=VAL X$
  60 IF ABS X>=10↑38 THEN LET X=X-1: GO TO 60
  70 RETURN
  90 LET D$="DE NUEVO(S/N)?"
 100 POKE 23609,100: POKE 23692,255
 110 LET I=7: LET P=1: LET MF=80: LET CG=760: LET DATOS=10
 120 BRIGHT 1: BORDER P: PAPER P: INK I: BRIGHT 1: CLS
 130 PRINT AT 2,13;"MENU"
 140 PRINT AT 8,1;"1.- FUNCIONES CIRCULARES"
 150 PRINT AT 11,1;"2.- FUNCIONES INVERSAS"
 160 PRINT AT 14,1;"3.- SALIDA DEL PROGRAMA"
 170 PAUSE 0
 180 IF INKEY$="1" THEN GO TO 220
 190 IF INKEY$="2" THEN GO TO 600
 200 IF INKEY$="3" THEN NEW
 210 GO TO 170
 230 LET RET=0: LET G$="FUNCIONES CIRCULARES": LET Z$="I": LET U$="I": LET S$="I": LET V$="I"
 240 CLS : PRINT AT 1,6;G$
 250 PRINT AT 21,4;"GRADOS O RADIANES (G/R)?"
 260 IF INKEY$="G" OR INKEY$="g" THEN LET VCF=1: LET R$="ANGULO EN GRADOS ": GO TO 290
 270 IF INKEY$="R" OR INKEY$="r" THEN LET VCF=0: LET R$="ANGULO EN RADIANES ": GO TO 290
 280 GO TO 260
 290 GO SUB DATOS
 300 CLS : PRINT AT 1,6;G$
 310 IF VCF=1 THEN LET X=X*PI/180
 320 LET LON=LEN (STR$ (X*180/PI))
 330 PRINT AT 3,(16-LON)/2; INVERSE 1;"ANGULO= ";X*180/PI;" grados"
 340 LET L=SIN X
 350 LET M=COS X
 360 IF ABS L<=10↑-38 THEN LET RET=1: GO SUB 500
 370 IF ABS M<=10↑-38 THEN GO SUB 550
 380 IF ABS L>10↑-38 AND ABS M>10↑-38 THEN GO SUB 500
 390 PRINT AT 6,1;"SEN X= ";L
 400 PRINT AT 8,1;"COS X= ";M
 410 PRINT AT 10,1;"TAN X= ";Z$
 420 PRINT AT 12,1;"COSEC X= ";S$
 430 PRINT AT 14,1;"SEC X= ";U$
 440 PRINT AT 16,1;"COTAN X= ";V$
 450 GO SUB CG
 460 PRINT AT 20,8;D$
 470 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s" THEN GO TO 220
 480 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n" THEN GO TO MF
 490 GO TO 470
 500 LET O=(SIN X)/(COS X)
 510 LET Z$=STR$ O
 520 LET Q=1/COS X
 530 LET U$=STR$ Q
 540 IF RET=1 THEN RETURN
 550 LET S=1/SIN X
 560 LET S$=STR$ S
 570 LET R=(COS X)/(SIN X)
 580 LET V$=STR$ R
 590 RETURN
 610 CLS : LET G$="FUNCIONES CIRCULARES INVERSAS": LET R$="ARCO "
 620 GO SUB DATOS
 630 CLS : PRINT AT 1,1;G$
 640 LET Y=(180*ATN X)/PI
 650 IF 1<ABS X THEN LET A$="VALOR NO DEFINIDO": LET C$=A$: GO TO 675
 660 LET V=(180*ASN X)/PI: LET A$=STR$ V+" grados"
 670 LET W=(180*ACS X)/PI: LET C$=STR$ W+" grados"
 675 LET LON=LEN (STR$ X)
 680 PRINT INVERSE 1;AT 4,(24-LON)/2;"ARCO= ";X
 690 PRINT AT 8,3;"ASN X= ";A$
 700 PRINT AT 11,3;"ACS X= ";C$
 710 PRINT AT 14,3;"ATN X= ";Y;" grados"
 720 PRINT AT 20,8;D$
 730 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s" THEN GO TO 600
 740 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n" THEN GO TO MF
 750 GO TO 730
 760 REM CIRC. GONIOMETRICA
 770 CIRCLE 215,83,30
 780 PLOT 215,53: DRAW 0,60
 790 PLOT 186,83: DRAW 59,0
 800 PRINT AT 11,31;"0"
 810 PRINT AT 11,22;"P"
 820 PRINT AT 6,26;"P/2"
 830 PRINT AT 16,25;"3P/2"
 840 PLOT 215,83: DRAW 30*COS X,30*SIN X
 850 PLOT 215+30*COS X,83+30*SIN X
 860 DRAW -29*COS X,0
 870 PLOT 215+30*COS X,83+30*SIN X
 880 DRAW 0,-29*SIN X
 890 RETURN
 900 FOR F=1 TO 2
 910 READ A$
 920 FOR N=0 TO 7
 930 READ A: POKE USR A$+N,A
 940 NEXT N
 950 NEXT F
 960 RETURN
 970 DATA "P",0,2,60,84,20,20,20,0
 980 DATA "I",0,108,146,146,146,146,108,0
```

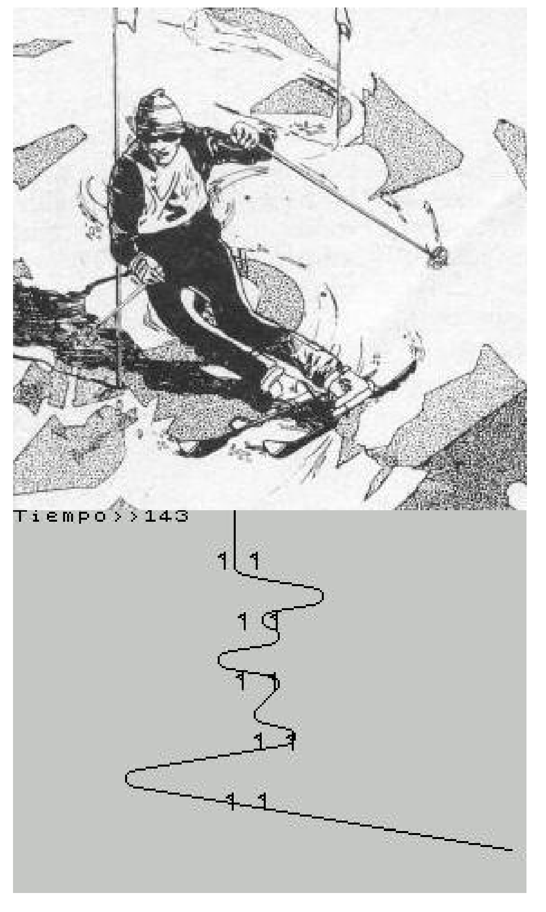
Atención: En las lineas marcadas en rojo hay caracteres gráficos UDG, los cuales se distinguen, a su vez, por ir subrayados. Así os resultará más fácil verlos. Estos caracteres aparecen tras las letras correspondientes I y P, las cuales debéis introducir en modo gráfico (Caps + 9 = G). Para salir de él y volver al modo normal, pulsar de nuevo la misma combinación de teclas. Si tenéis alguna duda al respecto, consultar libros y manuales en los que se explica mejor ésto.

SLALOM ALPINO (REVISTA ZX N. 2)

ZX Spectrum 16/48k

Los programas de ski son típicos en los juegos de ordenador. Éste es bastante rápido e incluye unas cuantas opciones de juego. Como en la vida y en el deporte real, el juego consiste en pasar entre las señalizaciones de la etapa de descenso en el slálom alpino. Hay que efectuar el trayecto, fijado aleatoriamente, en el menor tiempo posible. Si quieres emular al campeón Paco Fernández Ochoa, ésta es tu ocasión. Una vez alcanzada la meta, se te gratificará con una bonificación y te preguntarán si quieres volver a intentar hacer el mismo recorrido o escoger otro. Los controles son: O – Izquierda y P – Derecha.

Nota gráfica: línea 83 – Gráfico "█" (Caps+8, en modo gráfico) o bien activar Inverse y teclear 32 espacios, para luego desactivar Inverse.




```
   2 REM Slalom.
         ZX n. 2 (Dec 83-Ene 84)
   3 REM con variacion del juego
         por I. Prini
   5 INK 0: PAPER 7: BORDER 7: C
LS : LET hs=0
  10 CLEAR 31999
  20 FOR i=32000 TO 32020: READ
x: POKE i,x
  30 NEXT i
  40 DATA 0,221,33,0,125,33,0,88
,1,255,2,221,126,0,119,17,1,88,2
37,176,201
  50 FOR i=32031 TO 32053
  60 READ x: POKE i,x
  70 NEXT i
  80 DATA 1,33,31,125,102,46,0,1
7,8,0,229,213,205,181,3,209,225,
175,237,82,48,244,201
  83 FOR i=1 TO 21: PRINT "█████
███████████████████████████": NE
XT i
  85 PRINT AT 4,10;"S L A L O M"
;AT 6,10;"Revista  ZX";AT 20,0;"
© 1983. Revista ZX. Todos los
derechos reservados."
  90 PRINT AT 10,3;"Presione cua
lquier tecla."
 100 FOR i=56 TO 63: POKE 32000,
i
 110 RANDOMIZE USR 32001: RANDOM
IZE USR 32032
 115 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 18
0
 120 NEXT i
 130 FOR i=63 TO 56 STEP -1: POK
E 32000,i
 140 RANDOMIZE USR 32001: RANDOM
IZE USR 32032
 145 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 18
0
 150 NEXT i
 160 GO TO 100
 180 POKE 32031,i
 190 INK 0: PAPER 0: BORDER 0: C
LS: LET sc=0
 200 INPUT "Numero de curso (1-2
55)",r: RANDOMIZE r
 210 INPUT "Dificultad (2-10)";d
f
```

```
 215 IF df<2 OR df>10 THEN GO TO
 210
 220 INPUT "Control: O=Izquierda
.                    P=Derecha.
                     Presione ";
 FLASH 1;"ENTER"; LINE a$
 230 FLASH 0: DIM f(5): FOR i=1
TO 5
 240 LET f(i)=INT (RND*236)+4: I
F i=1 THEN LET x=100: GO TO 260
 250 LET x=f(i-1)
 260 IF ABS (f(i)-x)>df*5 THEN G
O TO 240
 270 NEXT i
 280 DIM a(7): DIM b(7): FOR i=1
 TO 7: READ a(i),b(i): NEXT i
 290 DATA -6,-1,-4,-1,-2,-2,0,-3
,2,-2,4,-1,6,-1
 300 LET t=0: LET x=110: LET y=1
75
 310 LET d=4
 320 FOR i=1 TO 5
 330 PLOT f(i),175-i*30: DRAW 0,
8: DRAW -3,-2: DRAW 3,-1: PLOT f
(i)+16,175-i*30: DRAW 0,8: DRAW
-3,-2: DRAW 3,-1
 340 NEXT i
 350 PLOT x,y
 360 PRINT AT 0,0;"Tiempo>>"
 370 LET n=145: POKE 32000,56: R
ANDOMIZE USR 32001: BEEP .5,20
 380 PAPER 7: BORDER 7
1000 LET d=d+(INKEY$="p" AND d<7
)-(INKEY$="o" AND d>1)
1010 IF x+a(d)>255 OR x+a(d)<1 T
HEN LET d=4
1020 IF y+b(d)<=n THEN GO SUB 15
00
1030 LET t=t+1: PRINT AT 0,8;t
1040 DRAW a(d),b(d): LET x=x+a(d
): LET y=y+b(d)
1050 GO TO 1000
1500 LET n=n-30: IF n=-30 THEN G
O TO 2000
1505 LET q=(175-n)/30-1
1510 IF n<0 THEN LET n=0
1520 IF x>=f(q) AND x<=f(q)+16 T
HEN POKE 32031,2: RANDOMIZE USR
32032: RETURN
1530 BEEP .2,-3: BEEP .3,-5: LET
 t=t+30: RETURN
2000 FOR g=1 TO 20: FOR i=8 TO 5
6 STEP 8: POKE 32000,i: RANDOMIZ
E USR 32001: NEXT i: NEXT g
2010 PRINT AT 2,0;"TIEMPO= ";t;"
 unidades.": LET sc=(df*5)+t: PR
INT AT 4,0;"PUNTOS= ";sc: IF hs<
sc THEN LET hs=sc
2015 PRINT AT 21,0;"RECORD= ";hs
2020 INPUT "Mismo nivel (s/n)";
LINE a$: LET a$=CHR$ CODE a$: IF
 a$="s" OR a$="S" THEN RESTORE 2
00: PAPER 0: BORDER 0: CLS : RAN
DOMIZE r: GO TO 220
2040 POKE 32031,6: RANDOMIZE USR
 32032: CLS : GO TO 83
9000 SAVE "Slalom" LINE 1
```

Esto es todo por el momento. En el próximo número habrá nuevos listados y algunos de ellos, espero, hechos por mí. Lo mismo vale si puedo incluir algún programa vuestro. ¿A qué esperáis? Que luego no se diga que sois unos perezosos.

SPECTRUM ANY WHERE, de Juan Cid

http://www.webcids.com/SpectrumAnyWhere/Downloads.aspx

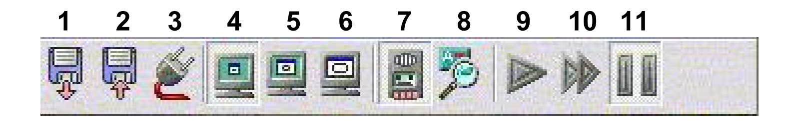


Elaborado durante el año 2003, Spectrum Any Where ha sido diseñado no sólo para trabajar en nuestros PC's sino que cuenta además con una versión para los PDA, de la cual haré tan sólo una reseña sobre el aspecto visual del mismo, puesto que no seremos muchos que posea uno de estos aparatos precisamente para tal cometido, pero por si los hay.

Una vez que lo hayamos bajado de la página web, procederemos a su instalación, la cual no necesita más de dos pasos. Automáticamente, el programa se encarga de asociar los ficheros que soporta (SNA, Z80, SP, STL, TAP y TZX).

Éste puede ser un problema si ya teníamos asociados dichos archivos con otro emulador. No obstante, siempre se aconseja comprobar que no haya conflicto entre este emulador y los demás que tengáis instalado. Y ante la duda, desinstalar los demás si queréis probar éste.

Una lástima que sólo sea capaz de emular el Spectrum 48K, obviándose los demás modelos de Spectrum. Pero no vayáis a pensar que por este detalle, este emulador va a pasar desapercibido. Ni muchísimo menos. Veamos, paso por paso, y fijándome en el orden de los controles del menú de la ventana del programa, de izquierda a derecha, sus varias opciones:



1. Abrir fichero. (Open)
2. Guardar fichero. (Save)
3. Reset.
4. Visualización de la pantalla a tamaño pequeño. (Normal Screen)
5. Visualización de la pantalla a doble tamaño y con efecto pantalla TV. (Double Screen)
6. Pantalla completa. Ocupa toda el área del monitor. (Full Screen)
7. Muestra/oculta la pletina virtual.
8. Muestra/oculta la ayuda del teclado.
9. Modo de ejecución normal del procesador.
10. Modo de ejecución a alta velocidad de procesador,
11. Pausa.

CARGA Y GRABACION DE FICHEROS (1 y 2)

El emulador reconoce diversos formatos de ficheros para la ejecución de programas de Spectrum en él.

Los formatos SNA, Z80, SP y STL almacenan lo que hay disponible en la memoria del Spectrum así como los registros del procesador y otros valores correspondientes a un determinado momento de la actuación de un programa en curso, como si fuera una fotografía. Sus ventajas son la inmediatez de sus cargas así como la posibilidad de almacenar situaciones determinadas como, por ejemplo, la partida de un juego con

el que estábamos inmersos. En estos otros formatos, TAP y TZX, se guarda la información suficiente como para reproducir los bloques de datos tal y como eran almacenados en cintas. Esto posibilita simular la carga de programas de Spectrum utilizando una pletina.

Para cargar cualquier archivo de imágen de memoria ó snapshot:

1. Ve a la opción ***Open*** del menú ***File.***

2. En el cuadro de diálogo que aparece en pantalla, busca y selecciona el fichero deseado, luego acéptalo. El emulador se encargará de ejecutarlo “ipso facto”.

En cuanto a los archivos de cinta, los pasos a seguir son parecidos:



1. Ve al menú ***File,*** luego selecciona la opción ***Open***.

2. Después, busca y selecciona el fichero de cinta. Al pulsar sobre ***Aceptar***, se abrirá una ventana mostrando una pletina, calcada a las que habremos usado alguna vez. Y en el compartimento de casete, aparecerá por arte de magia una cinta TDK, como muestra la imagen adjunta.

3. Teclea, a través del teclado, LOAD "" ***(J** y luego **Caps, Shift o Mayús + P** dos veces)* y pulsa seguidamente ***Enter***.

4. Seguidamente, lleva el cursor del ratón sobre el botón ***Play*** y haz un click para ponerlo en marcha. Esto también puede hacerse a través de la opción ***Play*** del Submenú ***Tape*** o presionando ***Ctrl+P****.*

5. Una vez realizados estos pasos, la carga del programa escogido dará comienzo, pudiendo tardar lo normal o menos, dependiendo de la velocidad del procesador Z80 virtual que hayamos seleccionado.

Si echáis un vistazo a la imagen de la pletina, en el lugar donde iría el altavoz del aparato, hay una ventana donde se muestra el contenido de los distintos bloques que están integrados en el archivo de cinta y el estado de la carga se muestra mediante porcentaje, el cual podrá tardar más o menos en completarse dependiendo de la longitud de cada bloque.

Otra de las características que posee S.A.W. es la de permitir cargar cintas auténticas desde una pletina ó cualquier reproductor de cassette, con tan solo seguir estos consejos:

1. Enchufa un cable de audio a la salida de la pletina (conexión ***ear*** u ***out***) por un extremo y el otro a la línea de entrada del PC (***Line In***). Hay que asegurarse, usando el mezclador de audio de Windows, de que la línea de entrada del PC está seleccionada para grabación.

2. Comprobar que la opción ***Sound in enable*** del menú ***Options*** del emulador está activada.

3. Teclea LOAD "" y luego presiona ***Enter***. Pon en marcha el reproductor de cintas, pulsando la tecla correspondiente, y a esperar a que termine de cargar. Es necesario recordar que el volumen del casete debe estar a ¾ del máximo.

Si acaso no llegase a funcionar a la primera, prueba alguno de los siguientes: Comprueba los niveles de volumen tanto de la pletina, como de la línea de entrada del PC desde el mezclador de sonido de Windows; deshabilita ***Sound out enable*** del menú ***Options****,* y, en cualquier otro caso, cierra cualquier otra aplicación de Windows que tengas abierto en el PC.

También es posible realizar la carga de ficheros de audio ***WAV*** y ***MP3*****.** Para ello, se puede emplear un reproductor adecuado que soporte ambos formatos y dejando seleccionado en el mezclador de audio de Windows la señal del propio mezclador -***Stereo Mix***-.

En cuanto al tema de grabación, **S.A.W.** permite guardar los estados de la memoria y del procesador en ficheros **SNA** que podremos utilizar de nuevo más adelante, continuando la ejecución del mismo en el mismo punto en el que se guardó. Para ello:

1. En el menú ***File*** elige la opción ***Save As...***

2. A continuación, escribe el nombre que deseas asignar al nuevo fichero en la carpeta que desees.

RESET (3)

Con esta función podemos reiniciar el Spectrum, a su estado inicial con el logotipo de Sinclair, tal y como lo hacen modelos como el Spectrum 48k con teclado semiprofesional, el Invés Spectrum 48k, o los modelos de 128k. Puede realizarse desde la barra de herramientas, haciendo click sobre el botón correspondiente. También funciona desde el menú ***File,*** eligiendo la opción ***Reset.***



VISUALIZACION DEL EMULADOR (4, 5 y 6):

Hay diferentes tipos de visualización en el emulador. Por un lado pueden definirse los siguientes tamaños de ventana desde el menú ***View,*** aunque también tienen sus correspondientes teclas de acceso directo a dichas funciones, e incluso sus botones en la barra de herramientas.

Normal Screen (4): Se presenta en pequeño formato y cada pixel del Spectrum emulado se corresponde con un pixel de la pantalla del PC.

Double Screen (5): Muestra un tamaño mayor del doble que el anterior y cada pixel del Spectrum se corresponde con cuatro pixels de la pantalla del PC. En esta visualización, nos encontramos con una sorpresa: entre los scanlines aparece como por arte de magia una especie de reflejo, como la pantalla de un televisor cualquiera, en donde se puede ver el resto de la habitación en la que se encontraría emplazado un Spectrum real y sus componentes, y la imagen de pantalla del ordenador en el resto de scanlines. Este efecto está muy bien conseguido.

Full Screen (6): Con esta opción, la emulación del Spectrum se muestra a pantalla completa ocupando la totalidad de nuestro monitor y dejando visibles las barras de menús y de herramientas.

Por el otro, también podemos seleccionar otras modalidades de pantalla a través de las opciones ***Color Screen, Color TV, Black&White TV*** y ***Green Monitor*** presentes en el menú ***View.***

Color Screen: La pantalla de emulación es mostrada simulando un monitor a color.

Color TV: Realiza una simulación de un televisor a color con sus scanlines.

Black&White TV: Lo mismo para una televisión en blanco y negro.

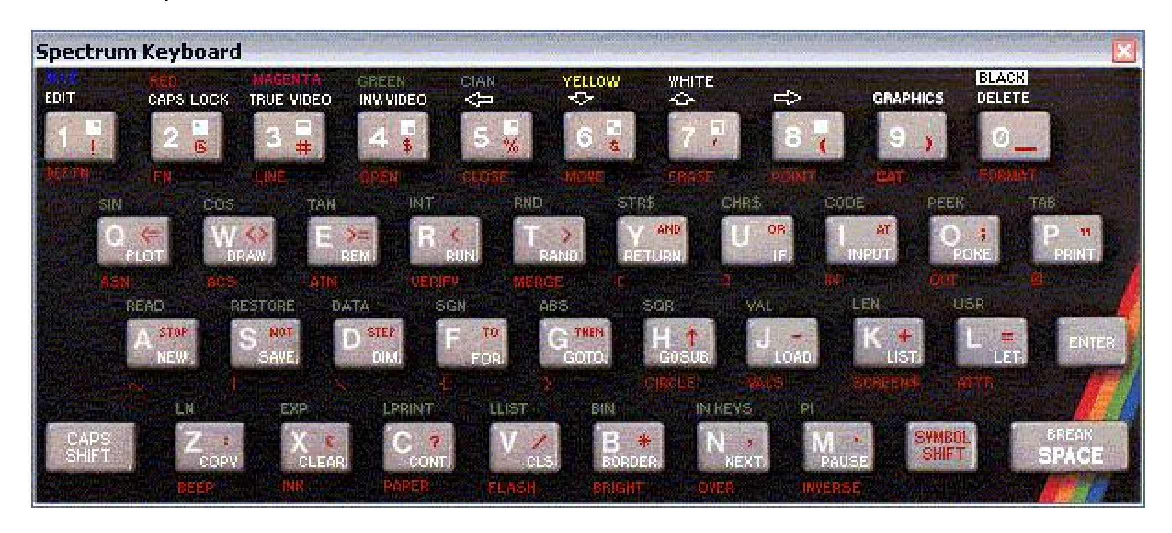
Green Monitor: Simulación de monitor verde. Es bastante raro con un Spectrum, pero es muy habitual en los monitores del mismo color de los Amstrad CPC.

CASSETTE VIRTUAL (7)

Es la pletina que hemos visto con anterioridad. Pulsando sobre el icono haremos que aparezca o se oculte.

TECLADO VIRTUAL (8)

Es la representación típica del teclado de un Spectrum 48k cuyo fin es de servirnos de ayuda en la localización de comandos, instrucciones y símbolos repartidos por las diferentes teclas. Para visualizar esta ventana, seleccionamos la opción ***Show Keyboard*** del menú ***View,*** o bien dirigir el cursor del ratón sobre el botón correspondiente.



VELOCIDAD DEL PROCESADOR Z-80 VIRTUAL (9, 10 y 11)

En el menú Options aparecen estas características que nos permite variar la velocidad del procesador del Spectrum:

- **Real Speed (9)**: El emulador trabaja a la velocidad real correspondiente de 3.5 Mhz.

- **High Speed (10)**: La ejecución del procesador del Spectrum se realiza a la mayor velocidad posible que permita el propio procesador del PC.

- **Pause (11)**: Realiza la función de pausa. Es destacable que los atributos de parpadeo (FLASH) seguirán mostrandose como tal, puesto que esta tarea es realizada por la ULA y no por el procesador. Para desactivarla, pulsaremos de nuevo sobre esta opción, volviendo a activar el emulador en el punto donde lo dejamos.

Otra característica que posee S.A.W. es que puede simular el sonido propio del Spectrum. Esta posibilidad puede ser activada o desactivada marcando sobre la opción ***Sound Out*** del menú ***Options.***

Asimismo, el emulador permite la simulación de Joystick a través del teclado. Los controles se realizan a través de las flechas de cursor del teclado mientras que el Tabulador hace las funciones del botón de disparo. A través de las opciones ***Kempston Joystick*** y ***Cursor Joystick*** se podrá especificar el tipo de Joystick a emular.

Para los que queréis saber cómo es en apariencia la imagen de este emulador en un PDA, ahí va:



Para su correcto funcionamiento, es necesario contar con Windows CE. Todos los controles del emulador se hacen desde la pantalla del PDA, a través del lápiz. El emulador tiene, por tanto, algunas limitaciones respecto de su versión para PC, aun por eso es el único emulador de ZX Spectrum para este sistema y que lo hace innovador.

En definitiva, un emulador muy trabajado y del que esperamos algunas mejoras, si así lo estimase pertinente su autor, quien habrá quedado super-encantado con este programa. Me pregunto si estará escondido tras este reflejo de pantalla o está ahí visible de alguna forma.



Parte de este documento ha sido extraído y nuevamente redactado de la página web de su autor. © 1999-2003, Juan Cid

PROXIMAMENTE:

EmuZWin v2.6
o la magia de los colores

Alucina creando tus versiones en modo multicolor con este fantástico programa.



REVISTAS OFICIALES:

"RetroGamer" (Live Publishing) www.livepublishing.co.uk/retro
"Games™" (Paragon House) www.gamestm.co.uk y www.totalgames.net
"First Generation" www.matranet.net
"Micro Mart" www.micromart.co.uk

OTRAS REVISTAS:

"ZX-F" (Colin Woodcock) – En formato PDF, descargable desde su página web www.cwoodcock.co.uk

"SUC-Session" – En formato PDF, revista en alemán e inglés descargable desde esta dirección: www.sintech-shop.de/home/spectrum-user-club.htm.

"Magazine ZX" – Disponible tanto en HTML como en PDF, lo podéis encontrar en esta web: www.speccy.org/magazinezx/lista_revistas.php

PROGRAMAS:

CRONOSOFT – Visitar la web donde se cuecen nuevos programas para el ZX Spectrum y otros sistemas: www.cronosoft.co.uk

WSS Team – Creadores de "TV Game" y "Flash Beer", juegos actualmente disponibles a la venta: http://wss.team.hu.

LIBROS:

"The ZX Spectrum On Your PC" (Colin Woodcock) – PDF descargable gratuitamente o libro de bolsillo, a la venta. En la misma web indicada más arriba.

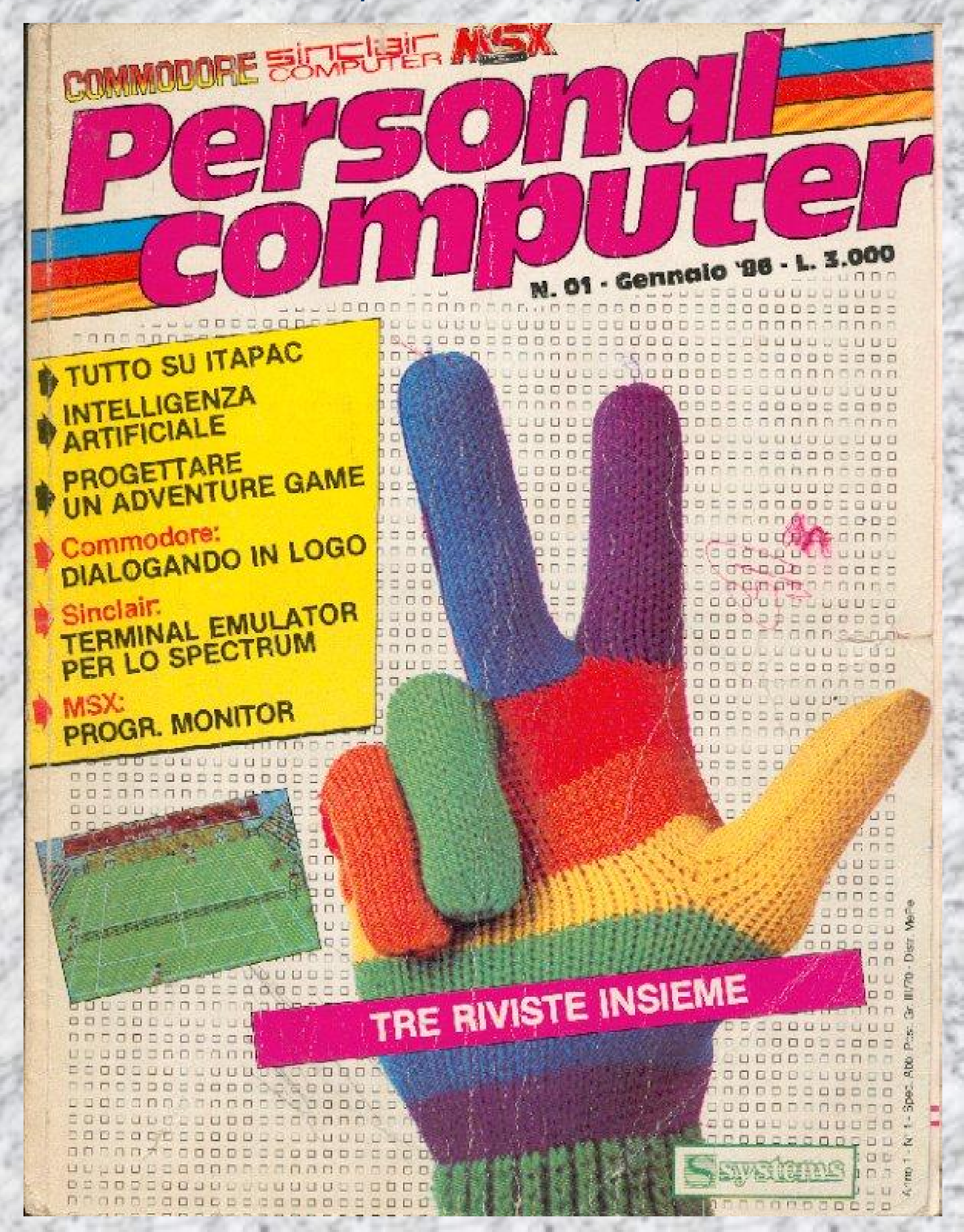
"The Complete Spectrum ROM Disassembly" (Melbourne House) – Antes se editó como un libro más de consulta y aprendizaje sobre código máquina. En la actualidad, se halla disponible también en formato PDF, previo permiso, en este sitio:
http://freestuff.grok.co.uk/rom-dis/

MI WEB: Gracias a Chema (StalVS) por alojar mis páginas.

http://www.microhobby.com/120604/ipweb/INTRODUCCION.htm (Todo sobre ZX y más)
http://www.microhobby.com/zxsf/pagina_1.htm (ZX Spectrum Files)
http://www.microhobby.com/zx/revista_zx.htm (Zona de descarga de la revista ZX)

LAS PORTADAS DE REVISTAS

Aquí irán apareciendo en la contraportada diferentes revistas de todo tipo tanto nacionales como internacionales, relacionadas en todo o en parte con el ZX Spectrum.



PERSONAL COMPUTER (Número 1, Enero 1986)

ITALIA

Mensual. Editoriale Systems

Ejemplares publicados: Algo más de 22. (Número exacto desconocido)